WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 JANUARI 1999 ƒ 5.95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESI... DE BENELUX



SPECIAL GAME BOY COLOR

TOMB RAIDER 3
CARMAGEDDON 2
BUCK BUMBLE
GANGSTERS
SHADOW GUNNER
THIEF: DARK PROJECT
NBA JAM '99
FIGHTERS SQUADRON
WALL STREET TRADER
SMALL SOLDIERS
MAGIC & MAY
EXCES
WARGA
B-MOV
TAIFU
LEGO
SCA
HED
TOO
RE
LE

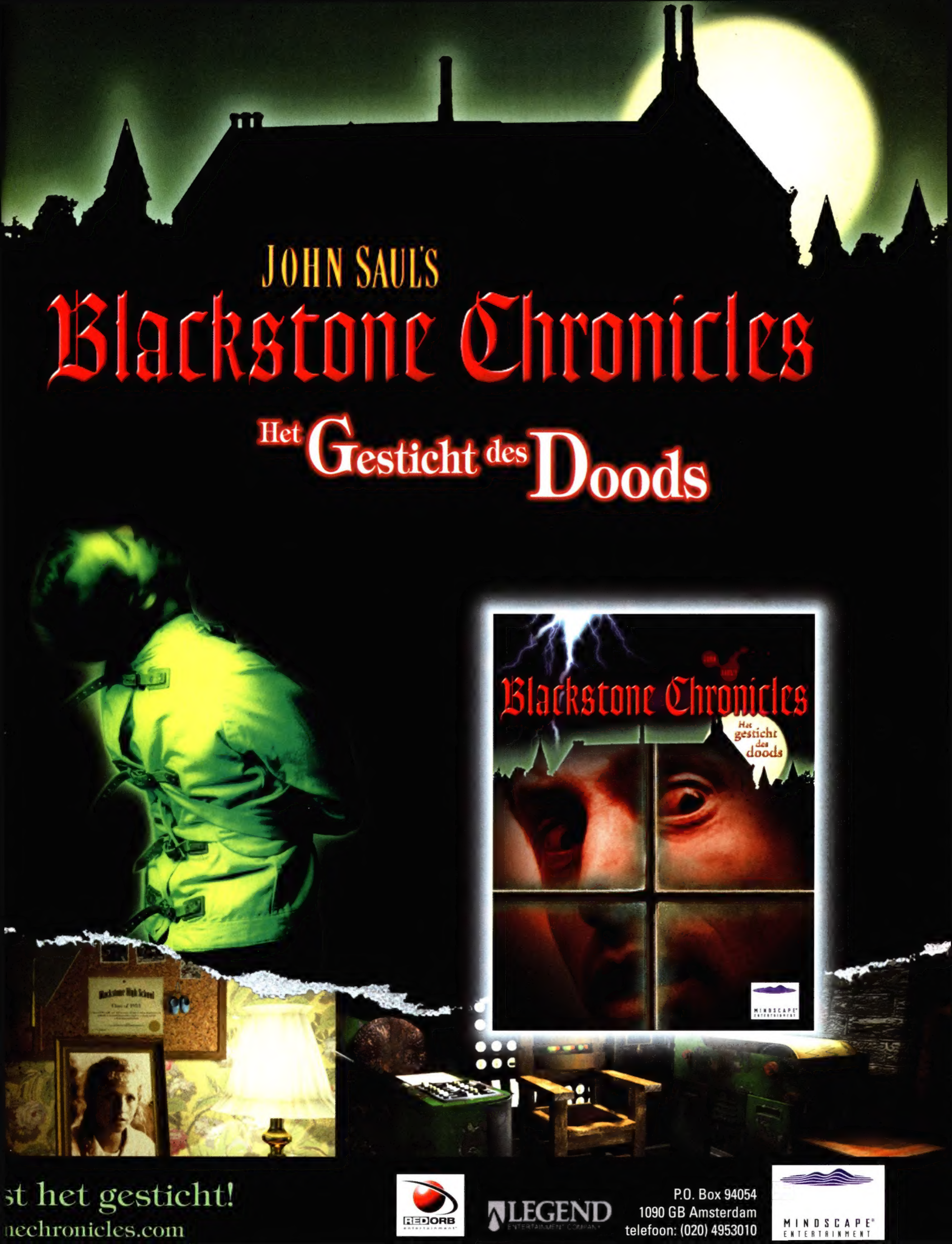
GRIM FANDANGO

BRENGT DE GEZONDHEID ERNSTIGE SCHADE TOE
ART. 42/43



8 710294 258972 01

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY



JOHN SAUL'S
Blackstone Chronicles
Het Gesticht des Doods
Blackstone Chronicles
Het gesticht des doods
MINDSCAPE ENTERTAINMENT
st het gesticht!
nechronicles.com
RED ORB entertainment
LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY
P.O. Box 94054
1090 GB Amsterdam
telefoon: (020) 4953010
MINDSCAPE ENTERTAINMENT


MAIN-FRAME™
OFFENSE
DEFENSE
11
[C]ARMAGEDDON
VIDEO-GAME

Dit nummer

CARMAGEDDON 2
Opnieuw is de pleuris weer in alle hevigheid uitgebroken over Carmageddon. Smaken verschillen, maar voor diegenen die de humor er wél van inzien, is Carmageddon 2 zeer verslavend.

22



TOMB RAIDER 3
Skate was even bang dat Tomb Raider zou lijden aan het 'milk the cow-syndroom'. Niets is minder waar. Lara's avonturen boeien opnieuw van het begin tot het bittere eind.

24

BUCK BUMBLE
Een 3D-schietspel met een hommel in de hoofdrol. Moet kunnen. Afgezien van de matige two player spelletjes een bijzonder aardige game.

26

GANGSTERS
Gangsters is een vreselijk leuk, goed doordacht en uitgebreid spel dat vooral de sim-liefhebbers en strategy-fans zal aanspreken.

28



S.C.A.R.S.
Een racegame vol explosieve aktie, uitstekende gameplay en een vette sound. De term beestachtig goed is hier volledig op z'n plaats.

30

GRIM FANDANGO
Makkelijk is Grim Fandango allerminst maar LucasArts toont met dit spel aan dat men alleen met het beste van het beste genoegen neemt. De sublieme graphics, sterke verhaallijn en geslaagde humor maken deze game een must-have voor iedereen die graag adventures speelt.

42

POWERPLAY, GAME BOY COLOR
Met de release van de Game Boy Color is een nieuw tijdperk aangebroken voor de succesvolste spelcomputer ter wereld. Bjørn onderwierp de nieuwste hand-held aan een uitgebreide test.



44

NBA JAM 99
Boris heeft maar één advies. Nodig al je vrienden uit, zorg dat er genoeg te eten en te drinken is, stop NBA Jam 99 in je N64 en het wordt op zeker een onvergetelijke avond.

49

THIEF, THE DARK PROJECT
Een geweldige, sfeervolle game die uitblinkt in originaliteit. Kruip in de huid van meesterdief Garret en je komt er vanzelf achter of misdaad loont.

50

RETURN TO KRONDOR
Een waardige opvolger van de bestseller Betrayal At Krondor dat zich met name onderscheidt door het ijzersterke plot.

52

B-MOVIE, INVASION FROM BEYOND
Aan de ene kant is B-Movie een serieus 3D vlieg/schietspel maar tevens is het een melige en laue game die het door de combi van techniek en humor nog best ver kan schoppen.



54

FIGHTERS SQUADRON
Een vreselijk mooie, leuke, spannende, afwisselende, uitgebreide combat flightsim waarmee ook 'simmers' met wat minder ervaring uitstekend uit de voeten kunnen.

58

TOCA 2, TOURING CARS
Volgens Ed is Toca 2 een van de beste racegames van dit moment. Een game die zich kan meten met toppers als Gran Tourismo, Colin McCrae en Formula 1 `98.

62

T'AI FU
T'ai Fu is een kruising tussen een matig adventure en een redelijk vechtspel. Gelukkig weten de charismatische tijger T'ai en de strakke graphics de eer van deze game te redden.



65

WALL STREET TRADER
In Wall Street Trader neem je het op tegen drie andere speculanten en is het jouw taak te bewijzen dat de aandelenbeurs voor jou geen geheimen meer kent.

66

WARGASM
De mix tussen strategie en battle is in Wargasm perfekt in balans. Daarnaast maakt de vrijheid om tijdens het vechten van voertuig te wisselen deze game een titel die iedere warsimmer moet uitchecken.

67

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

RUBRIEKEN

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.
De komende maanden stelt Logitech (producent van onder andere stuurwielen, joysticks en gamepads) een fraaie WingMan Gamepad beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De WingMan Gamepad is een fraaie controller voor de PC, met negen programmeerbare- en twee vuurknoppen.
De WingMan Gamepad heeft een winkelwaarde van *f* 79,- / ca. BEF 1450.
Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mail: power@bpa.nl



BRIEF VAN DE MAAND

Dit is de laatste brief die ik aan jullie schrijf. Al sinds 1993 lees ik jullie blad. Vijf jaar heb ik geprobeerd om iets te winnen. Vijf lange jaren. Tientallen brieven heb ik aan jullie gestuurd. Dit is een laatste wanhopige poging om iets te winnen.
In de loop der jaren zag ik jullie blad achteruitgaan. Reviews werden steeds slechter geschreven. Ik kon het allemaal niet meer aanzien. Ik heb mijn abonnement opgezegd. Björn, Thomas, aan jullie ligt het niet. Jullie strooiden niet met negens en tienen. Jullie waren niet tegen de N64. Jullie bleven tenminste objectief. Mortal Marcel, jij kunt er ook niets aan doen. Je was een goeie jongen die ook trouw bleef schrijven.
Ik heb de doos vol PU´s op zolder gezet, midden tussen de oude schoolboeken. Met een traan in mijn ogen moet ik afscheid nemen. Vaarwel!
Harry "The N-Man" van Mierloo, Eindhoven

Harry, haal die doos maar weer van zolder en verleng je abonnement, want na vijf lange jaren val je eindelijk in de prijzen. Na het lezen van zoveel treurnis sprongen de tranen spontaan in onze ogen. Wat een verdriet, wat een leed en wat een onzin (over die reviews dan). Een boodschap aan alle overige lezers: nu niet allemaal van dit soort brieven gaan schrijven, want hier trappen we natuurlijk maar één keer in!

WEINIG TIBERIAN FUN (1)

Waaaaaaat!?! Zijn die gasten bij Westwood nou helemaal! Tiberian Sun, het spel waar ik samen met duizenden gamers over de hele wereld al maanden op zit te wachten, is uitgesteld tot maart ´99. En waarom: strategische redenen?! Nou heren van Westwood, hier heb ik een ding op te zeggen: Fok You.
En dan nog iets; als ik in Yo Post lees dat er iedere keer van die sukkels zijn die over jullie redakteuren zitten te klagen omdat ze een te laag cijfer hebben gegeven, dan denk ik: 'hallo dombo´s, wie zijn hier nou de pro's? Wie hebben er dus het meeste verstand van?' Precies, zit dan ook niet te zeiken.
Diablo, Rotterdam



WEINIG TIBERIAN FUN (2)

Lees ik de nieuwe PU, lees ik dat Westwood Tiberian Sun heeft uitgesteld tot maart 1999. Aaaarrrggghhh! Ik word helemaal mongool van dat Westwood.
Ik heb ook geruchten gehoord dat Blizzard stopt met de ontwikkeling van Warcraft Adventures. Wat een lompie lompie aktie zeg, heb ik eindelijk iets waar ik naar uit kan staren dan hebben ze wel een debiele reden om de produktie uit te stellen of zelfs helemaal stop te zetten. Nu heb ik gehoord dat Blizzard een nieuwe uitbreiding voor Starcraft heeft gemaakt, genaamd Starcraft:Brood War, weten jullie wanneer die uitkomt?
Rogier Nitschelm, Culemborg

Als jij al mongool van Westwood wordt, kun je nagaan hoe wij ons voelen! Alhoewel, binnenkort staan we weer bij ze op de stoep voor Land Of Lore 3. Kunnen we ze gelijk jullie brieven voorlezen! In het nieuws meer over Brood War.

MOEDER IS DOOD?

Ik las de PU van juli/augustus en zag de review van Mortal Kombat 4 (N64). Er schoot een lichtflits door mijn lichaam, want de moeder der vechtspellen was back. Ik las de review en het leek me dus een gaaf spel.
Nou dat heb ik geweten. Wat een waardeloos spel! Hoe durft Kees de graphics een 9.8 te geven terwijl het hooguit een zes min scoort. Het bloed bestaat uit vierkante korreltjes en de characters lijken wel rechthoeken. Bovendien is het veel te gemakkelijk. Na een half uur had ik Master II uitgespeeld. En vooraf moet ik iedere keer oordopjes indoen anders krijg ik oorpijn (je weet wel waardoor dat komt). De fatalities zijn helemaal niet nieuw, maar oeroud. Shinnok is een ei(kel)tje en Quan Chi een duffe aasgier. Voor mij hoeft dit niet meer. Geef mij maar Clayfighter 63 2/3.
Jimi van Veghel, Helmond

Vorige maand zat de hele redaktie bij Kees voor de buis naar de MK-film op TV te kijken, om na afloop tot in de kleine uurtjes elkaar bont en blauw te slaan met MK 4. Goro, Kitatana, Lord Raiden, allemaal helden van het eerste beat'em up-uur. Zo! En noem jij ons nu maar eens een held uit Clayfighter 63 2/3/...



VIER VRAGEN

1: Wat verdien je als je bij de Power Unlimited werkt?
2: Hoeveel geld kost het om de Power Unlimited te maken?
3: Wat verdienen jullie aan de Power Unlimited per nummer?
4: Wie is de grootste sukkel van de redaktie?
Ik hoop dat jullie deze vragen durven te beantwoorden!
Dhr. Smits, Breda

1) Eeuwige roem, een riant salaris en hete kroketten.
2) Gelet op de declaraties van de redaktie: een fortuin!
3) Lang niet genoeg voor eeuwige roem, riante salarissen en een fatsoenlijke hap in de kantine.
4) De hoofdredakteur natuurlijk! Hoewel hij beter moet (w)eten, probeert-ie 't steeds weer opnieuw. Met die kroketten, bedoelen we dan.

STEUN MET BOEKEN

In de laatste Power Unlimited beschreven jullie in de rubriek Boekensteun het boek 'Mortal Kombat 4:The Arcade Secrets.' Tot mijn grote spijt kan ik bij geen enkele, grote boekenwinkel dit boek kopen of bestellen.
Misschien dat jullie weten hoe ik dit moet aanpakken? Mocht ik er een bij jullie kunnen bestellen, dan graag even een briefje hoe en wat. Of ik bijvoorbeeld geld moet overmaken?
Jeroen Schouw, Oud Gastel

Geld mag je natuurlijk altijd overmaken, maar we garanderen je niet dat je daar een boek voor terugkrijgt. Zonder gekheid: Bij iedere boekbespreking staat een ISBN-nummer. Noteer dit nummer en neem het mee naar een echte, gespecialiseerde boekenzaak (dus niet de eerste de beste kiosk op de hoek). Met dat ISBN-nummer zou iedere winkel in principe het boek voor je moeten kunnen bestellen.

N64 GAAT DOOR

Oké jongens, in de PU van oktober hebben jullie al een aardig brokkie nieuws van Job Witteman gehad. Dit zou ik graag even willen aanvullen met zo'n 100 titels die tussen nu en half '99 uit zullen uitkomen.
Capcom is bezig met het ontwikkelen van een game vol zombies. Het zou hier best eens om een Resident Evil-versie kunnen gaan. Tevens is men bij Capcom bezig met de ontwikkeling van een 64bit-versie van het bekende (S)NES spel Ghouls'n'Ghosts. Andere oude bekenden zijn Paperboy, Loderunner, Castlevania, Shadowgate en Earthworm Jim 3. Ook deze zullen op de N64 verschijnen. Activision zal de PSX hit Vigilante 8 op de N64 uitbrengen. Ook Westwood zal in de toekomst N64 games op de markt gaan brengen, een van de eerste titels zal C&C zijn.
Verder staan de volgende titels voor '99 gepland: Rogue Squadron, Montezuma's Return, Snowboard Kids 2, Battletanx, Harvest Moon, Fighting Force 64, Probotector, NFL Blitz, Perfect Dark (GoldenEye beater, met een optie om met z'n tweeën als team te spelen), Jet Force Gemini, Quake 2, Nomen Quest, Quest 64, Super Mario RPG 2, Bust A Move 3, Mother 3, Body Harvest, WCW/NWO Revenge (met o.a. 70 vechters) Rush 2, Pokeman Stadium, Buck Bumble, Space Invaders 3D, Bio Freaks, Gex 64, Micro Machines 64 Turbo, Silicon Valley, Tonic Trouble, Fist of the Dragon, Masters'98, Space Race, Xenia:Warrior Princess (een adventure en een beat'em up), Superman 64, Jungle Bots, Roadsters '98, Iggy's Reckening Balls, Famistar 64, Hercules, S.C.A.R.S., Buggie Boogie, Mystical Ninja 2, Detective 64, QBC 64, Extreme Games 2, Duke Nukem Zero Hour, GT World Tour, Survivor Day One, Legoracers, South Park, NBA Jam '99, Worms, Winback, Zool, Hybrid Heaven, Rakuga Kids, UEFA Football, Assault, Area 51 en Knife Edge (beide bedoeld voor de aankomende GUN), Site 4, Gauntlet Legends, NHL 99, Banjo-Tooie, Vapor Trax, Radical Bikers, ODT, Orge Battle, Mario 64 2, Penny Racers, Glover, Chopper Attack, FIFA 99, Nascar 99, Rat Attack, Rayman 2, Holy Magic Century, NBA Live 99, Airboarder 64, Charlie's Blast Challenge, Revolt 2, Shadow Man, Tasmanian Express, Top Gear Overdrive, Duke Raider 64, Jest, Harrier 2000, Hype, Twisted Edge Snowboarding, Twelve Tails-Conker 64, Monaco GP 2 en Crock 2.
Verder gaat er op het internet het gerucht dat men bij Nintendo al aan een opvolger voor de N64 aan het werken is. De codenaam voor de nieuwe machine is N2000, wat zou duiden op een release in het jaar 2000. Het zou hier, net als bij de Dreamcast, om een 128-bit spelcomputer gaan. Of de N2000 gebruik gaat maken van cartridges of CD-Rom is niet bekend.
Ruben Mark, Schoonhoven

We denken dat iedereen nu wel zo'n beetje op de hoogte is van de komende N64-releases. Toch?



CHIEF BORIS

Ik wil jullie even feliciteren met jullie 'nieuwe' aanwinst, Boris. Z'n re- en previews zijn cute, z'n taalgebruik is de shit en Boris himzelve is dope (deze woorden klinken 'm ongetwijfeld als muziek in de oren). Het is gewoon een genot om zijn recensies te lezen.
Sander Pompe, Dordrecht

Volgens Ed is het ook een genot om de verhalen van Boris te bewerken. Voelt-ie zich weer echt eindredakteur.

NIKS GEZIEN

Heeft de redaktie van Power Unlimited iets gemist? Hebben jullie je oogjes en oortjes wel open? Halverwege dit jaar is Age Of Empires 2 uitgekomen, maar ik heb nog niks gelezen in de PU. En Age Of Empires:The Rise Of Rome, hoe zit het daarmee? Komen er nog reviews van deze twee toppers?
Patrick van der Laan, Winschoten

Hallo! Wie heeft er nu poep in z'n ogen? Age Of Empires 2 al uit? Laat ons niet lachen! Dan heb jij de primeur zeker? Voor info over Rise Of Rome en Conquest Of The Ages; zie de nieuwspagina's in deze PU.

EEN MOORD VOOR LUKE

Dit is alweer de elfde keer dat ik schrijf en graag zou ik jullie willen bedanken voor het plaatsen van deze brief.
Nu to the point. Kort geleden las ik het verhaal "LucasArts Opent De Deuren". Ik ben namelijk een Warsie (= Trekkie voor Star Wars). Zodra ik het eerste hoofdstukje had gelezen, kreeg ik ademshalingsproblemen en viel bloedrood op de grond.
Toen ik een uurtje of twee later weer bijkwam, dacht ik: 'JJ toegelaten op DE Skywalker Ranch!? Ik zou de hele PU-redaktie uitmoorden om daar binnen te mogen!' (Neem dit niet persoonlijk). De Skywalker Ranch bezoeken is de natte droom van elke Star Wars-fan. Ik weet niet meer wat te zeggen, dus zeg ik maar niets meer.
Earthworm Jeroen Maus

Power Unlimited opent deuren die voor anderen gesloten blijven!

MINDER IS OOK COOL

Hallo luitjes bij Power Unlimited, ik wil graag even iets kwijt over al die Pentium processors. Ik vind het namelijk zwaar !#*@! dat al die Pentiums maar verbeterd blijven worden! Als je nu een Intel Pentium van 300 MHz koopt, zal je zien dat je volgend jaar weer hopeloos achterloopt!
Ik heb bijvoorbeeld twee jaar geleden met mijn pa een Pentium 100 gekocht (prima dingetje, toen was dat ongeveer het maximum) en als ik nu door de PU blader, dan baal ik flink van de huidige systeemeisen. Need for Speed 3 heeft bijvoorbeeld al 166 MHz nodig. Maar ik vind het wel heel cool dat het spel Commandos toch nog laat zien dat je ook een goed en mooi spel kan maken zonder dat er van die hoge systeemeisen aan vastzitten.
Kortom, ik vind dat de fabrikanten van PC-games zich wel eens wat meer mogen richten op de gebruikers van minder geavanceerde Pentium PC's.
Jan Hoogewerff, Roosendaal

Je reaktie is ons uit het hart gegrepen.



M.F. de Jongh, Den Haag



Sander 'Jedi Master' Terburg, Vianen NB

CIVILIZATION IS TERUG

Binnenkort moet deel drie van het wereldberoemde Civilization het licht zien. Maar aangezien Sid Meier, de godfather en ontwerper van dit spel, al een tijdje geleden voor zichzelf begonnen is en dus niet meer bij dit projekt betrokken was, houden de fans hun hart vast.

Omdat Civilization alles te maken heeft met gameplay, eigen inzicht en ontelbare mogelijkheden en niet zozeer met gelikte graphics, heftige surround sound en 3D omgevingen, denk ik dat ik de Civilization-fans gerust kan stellen. Het derde deel ziet er heel herkenbaar uit. Het is nog steeds een 2D, schuin van boven kaart waarop je in een turn-based universum je eigen diplomatie, taktiek, onderzoek, oftewel je eigen groeiende beschaving regelt.
Natuurlijk zijn de graphics een stuk verfijnder dan in deel 2, maar daar moet C: CTP (Civilization: Call To Power) het niet van hebben.

On-line

Veel aandacht is besteed aan de interface en de diepte van het spel. De vernieuwde interface is rustig en overzichtelijk. Je kunt zelf bepalen of je macro- of micro-management wilt toepassen. Met andere woorden, tot hoe ver wil je gaan? Dat kan voor de echte freaks een heel eind.

Sommigen zullen genoegen nemen met onderzoek, diplomatie en hun steden die door de tijd heen veranderen, anderen zullen ieder beroep en type inwoner, ieder verdrag en grondstof, ieder wapen en ontwerp van units willen regelen. En dat kan dus. Van 3000 voor Christus tot 4000 na Christus zal het spel steeds opnieuw innovaties bieden die het spelverloop veranderen.
Het mooiste is dat er nu eindelijk een multiplayer optie is, hetgeen in de vorige twee edities niet het geval was. Daarom durf ik nu al te voorspellen dat C: CTP een van de meest gespeelde on-line games van 1999 gaat worden!
JAN





INTERAKTIEVE MAGIE

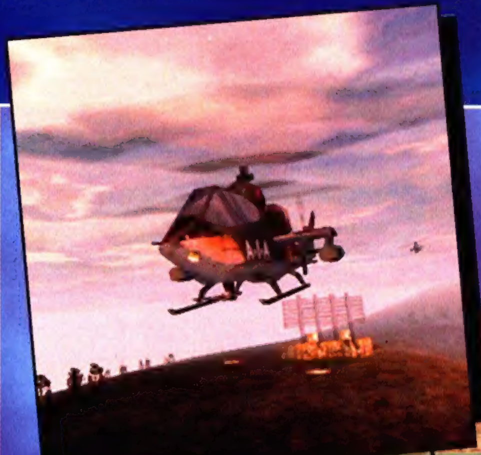
Een team van twee vertegenwoordigers van het Amerikaanse Interactive Magic trakteerden de PU-redaktie op een bezoekje. We kregen een demonstratie van een viertal games die ons in de loop van volgend jaar te wachten staan. BORIS



SEVEN KINGDOMS 2

Laten we beginnen met Seven Kingdoms 2. Na het redelijke succes van deel 1 was het natuurlijk te verwachten dat er een vervolg zou komen.
Voor de vele real-time strategy fans is dit goed nieuws want SK 2 ziet er werkelijk een stuk beter uit dan zijn voorganger. De proporties van het spel zijn nu dik in orde, zodat het gelukkig niet meer zo is dat een mannetje praktisch net zo groot is als een gebouw. Ook is het aantal verschillende units dat je kunt maken uitgebreid.







FLASHPOINT
Flashpoint maakte een ijzersterke indruk. Dit spel, waar je misschien al eens wat van gehoord hebt onder de oude en inmiddels veranderde naam Poseidon, neemt je mee terug naar de tijd waarin de vijand nog écht een vijand was om bang voor te zijn. Ik heb het natuurlijk over de koude oorlog.
Jij voert het bevel over een verzameling pantservoertuigen, helikopters en straaljagers en daarmee moet je de Russen of de Amerikanen (hangt ervan af met wie je speelt) te lijf gaan.
Je bestuurt altijd één voertuig maar je kan al het andere materieel orders en bevelen geven. Het spel voelt goed aan en het geluid van piepende rupsbanden en knarsend staal, deden mij denken aan goede oude oorlogsfilms.
De besturing is trouwens ook niet al te moeilijk; gewoon rijden en schieten. Zo zien we ze graag!

JJ

MORTYR
Mortyr is een grafisch indrukwekkende first person shooter (ontwikkeld door het Poolse Mirage Media), die zich voornamelijk afspeelt in het Nazi-Duitsland van de tweede wereld oorlog.
Het verhaal gaat zo: jij wordt teruggestuurd naar het verleden om een complot te ontrafelen dat de Nazi's samen met een futuristische maffiabende aan het smeden zijn.
In de eerste helft van het spel loop je dus door een oud kasteel en knal je Nazi's, compleet met hakenkruizen en Hitler snorretjes, aan flarden en in het tweede deel ga je weer terug naar de toekomst om daar orde op zaken te stellen.
Het hele spel doet sterk denken aan de oude Doom-voorganger Wolfenstein 3D en ongetwijfeld zal er wel weer gezeik ontstaan over het gebruik van Nazi-symbolen en echte mensen enzo.





SHADOW COMPANY
In Shadow Company moet je een groepje huurlingen rekruteren, wapens voor ze kopen en een aantal missies met ze tot een goed einde zien te brengen. Naarmate je meer missies hebt gespeeld, verdien je meer geld en kan je dus meer huurlingen en duurdere wapens aanschaffen. De gameplay doet een beetje denken aan een minder geavanceerde versie van commandos. De demo die ik te zien kreeg, vertoonde nog hier en daar probleempjes met de camera viewpoints wat leidde tot totale chaos als je huurlingen onder vuur kwamen te liggen, maar mij werd beloofd dat dit verholpen zou zijn in de uiteindelijke versie.



PU GAAT VOOR 12 IN 1999
Goed nieuws voor al onze fans. In 1999 zal Power Unlimited niet elf, maar twaalf keer verschijnen. Voortaan slaan we geen nummer meer over in de zomer, vanaf volgend jaar dus gewoon iedere maand een nieuwe PU!
De prijs van jullie favoriete gamesmag in de kiosk blijft gewoon ƒ 5,95 / BFR 115, de nota voor het verlengen van het abonnement kan echter ƒ 5,45 of BFR 115 hoger uitvallen omdat we nu 12 in plaats van 11 nummers faktureren. Het is maar dat je 't weet.

TOPWARE
OP DE KOFFIE

Nu het gerucht over de heerlijke koffie op de PU-redaktie zo'n beetje door heel gamend Europa gaat, komen er steeds vaker spellendistributeurs en ontwikkelaars van games bij ons over de vloer. Zo ook Topware, want de koffie in München is 'überhaupt' niet te zuipen. JAN



SEPTERRA CORE
Final Fantasy VII heeft duidelijk zijn sporen achtergelaten als het gaat om de ontwikkeling van een nieuwe generatie RPG's.
Septerra Core is een RPG die een beetje doet denken aan een combinatie van Final Fantasy VII met Manga-elementen.
In Septerra Core speel je de rol van Maya, een Junk Scavenger die, samen met een aantal andere reisgenoten, een trip onderneemt naar het hart van planeet Septerra.
Grafisch gaat SC verder dan Final Fantasy VII met werelden in cyberpunk sci-fi sfeer enerzijds en de mythologische verhaallijn anderzijds.



GORKY-17
Ook Gorky–17 is een sfeervol spel met RPG-elementen, aangevuld met stukjes adventure en turn-based gevechten.
Gorky-17 speelt in het jaar 2008. Een NATO-team van drie leden gaat op onderzoek uit in een verlaten Pools laboratorium. Het blijkt dat geheime experimenten er toe hebben geleid dat er nu monsters rondlopen met half alien en half menselijk DNA materiaal. Reken maar op veel moody omgevingen, strakke graphics, gory monsters en een diversiteit aan wapens. Voer voor de fans van Final Fantasy en Fall Out.





DEVASTATOR

Een heel ander verhaal is Devastator. Daar gaat het om schiet-maar-raak-voor-een- knaak arcade-aktie met een vleugje strategie. Dun verhaal, vette gameplay.
Op een planeet in de verre toekomst bestuur jij als speler een van de vele Devastators: een battle-robot die ongewenste beesten, mechs en aliens uit de weg knalt.
Met 23 verschillende wapens, veel fraaie explosies en granaatinslagen, uitgebreide 3D-omgevingen en vooral een snelle gameplay, ziet dit spel er veelbelovend uit.





WIZARDRY 8

Een ander spel, waar met name de superconservatieve RPG-ers voor warm moeten lopen, is Wizardry 8.
Zes jaar(!) na deel 7 ziet dan eindelijk deel 8 het licht. Er wordt dan ook flink uitgepakt. Met meer dan honderd verschillende monsters, negentig verschillende spreuken en 3D graphics voor 3Dfx, zal deze titel het nieuwe millennium zonder problemen tegemoet kunnen zien.
Opvallend is de manier waarop je jouw te spelen held of heldin in elkaar kunt zetten door te kiezen uit elf verschillende karakters in vijftien verschillende klassen.





EARTH 2150

Earth 2150 is, hoe kan het ook anders, de opvolger van Earth 2140.
Het uiterlijk, de verhaallijn en gameplay hebben een enorme stap vooruit gemaakt. Het spel is nu helemaal 3D en ondersteunt 3Dfx en OpenGlide.
Earth 2150 kent bovendien een dag- en nachtverloop, heftige weersomstandigheden (regen, stormen, sneeuw) en een uitgebreide unitselektie (generaals die je mee kunt nemen naar een volgend level, bruggen en tunnelsystemen, totaal verschillende terreintypen met moerassen, sneeuw, bergen, heuvels, kraters, valleien, bossen en nog veel meer).
Met name het graven van een tunnel om zo met je troepen uit de grond een vijandelijke basis binnen te stromen, levert geweldige 3D-effecten op! Wat ons betreft is Earth 2150 nu al een geduchte concurrent voor Tiberian Sun. Dat wordt aftellen en billenknijpen!

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Het zal geen verrassing zijn dat Power Unlimited ook volgende maand weer boordevol game-reviews zal staan. Hoe ziet onze voorlopige planning er uit? Tomb Raider 3 (PC), Settlers 3 (PC), SimCity 3000 (PC), GAG (PC), A Bug's Life (PSX), StarSiege (PC), Baldurs Gate (PC),Blackstone Chronicles (PC), Sanitarium (PC), Buggy (PC&PSX), Turok 2 (PC), Apache Havok (PC), Allstar Tennis 99 (PSX), Rogue Trip (PSX) en een grote PowerPlay-special vol stuurwielen, joysticks en controlpads.
De PU van februari ligt vanaf 25 januari in de winkels.



Allstar Tennis '99

TECH TALK

3D OORLOG

Het is nog steeds oorlog op de 3D-kaartenmarkt. Er zijn nu in totaal 22 chipfabrikanten die concurreren op deze markt maar dat worden er waarschijnlijk minder. De situatie is nu immers dat een state-of-the-art 3D/2D-kaart na zes maanden verouderd is en dat kunnen vele fabrikanten zich niet meer veroorloven.

Iedereen die een nieuwe 3D accelerator wil aanschaffen staat voor een scala aan keuzes. Zo heb je de op 3Dfx Voodoo2 gebaseerde kaarten die naast gewone 2D kaarten werken om dedicated 3D graphics te genereren.
Daarnaast heb je de nieuwe generatie chips die 2D én 3D graphics versnellen, DirectX 6 ondersteunen en in de nieuwe AGP (advanced graphics port) passen van de nieuwe PC's. De hoofdrolspelers in deze markt zijn de Savage 3D van S3, de 3Dfx Banshee chipset en Nvidia's twin texel Riva TNT kaarten.
Dan krijgen we nog de kaarten die zijn aangekondigd maar nog niet op de markt zijn, waaronder de Permedia 3 van 3D Labs, de uitgestelde tweede generatie PowerVR chipset (zoals die wordt gebruikt in de Dreamcast), de Savage 3D 2 en de Voodoo3 van 3Dfx.
De kosten van het ontwikkelen van nieuwe chipset en vooral de kosten van de marketing zijn inmiddels zo hoog, dat er spelers van de markt zullen verdwijnen. Welke dat worden, dat zullen we in het komende jaar merken.

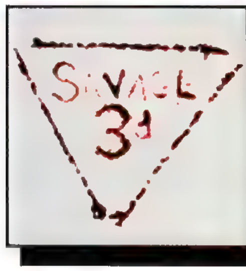
VOO-DOO 3

3Dfx heeft zijn nieuwe troef al op tafel gelegd. Het logische vervolg op hun huidige topper heet natuurlijk Voodoo3, al moeten we nog wel wachten tot deze zomer voor de chipset in de winkel ligt. Volgens Greg Ballard, directeur van 3Dfx, is deze kaart natuurlijk weer de snelste op de markt. Met dual 32-bit rendering pipelines kan de Voodoo3 meer dan zeven miljoen t.p.s. (triangles per seconde) genereren, waarbij de honderdbiljoen operaties per seconde van de 3D architektuur volledig worden benut. Voor 2D gebruikt de Voodoo3 de 2D-core van de Banshee.
3Dfx gaat de Voodoo3 in twee produkten uitbrengen: de Voodoo3 2000 en de Voodoo3 3000. De eerste is bedoeld voor de mainstream PC-OEM motherboard- en add-in-board markten en heeft een fill-rate van 250 m.p.s. (megatexels per seconde).
Interessanter is de 3000, die een 366 m.p.s. fill-rate heeft. Beide chips zijn geoptimaliseerd voor Intel's 440 LX/BX AGP chipset. 3Dfx pakt het breed aan, want zowel de 2000 als de 3000 ondersteunen SGRAM en SDRAM geheugen, Windows 95/98/2000, Mac OS, Unix en Linux operating systems.
De Voodoo3 heeft een geïntegreerde RAMDAC van 350 Mhz, zodat een resolutie van 2048 x 1536 gehaald kan worden bij een refresh rate van 75Hz. De 3000 biedt ook hardware ondersteuning voor DVD tot 30 frames per seconde. Daarbij ontlast deze chip de CPU met zo'n 40%, zodat die voor andere dingen gebruikt kan worden terwijl een DVD-filmpje wordt afgespeeld. Klinkt goed allemaal, maar de concurrentie heeft nog zo'n zes maanden om met een antwoord te komen.

DROOM-TOETSEN

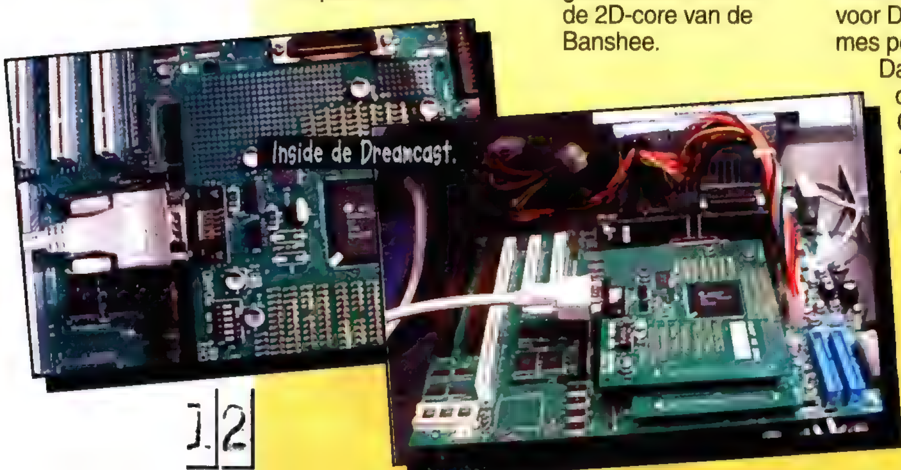
Sega heeft ondertussen laten zien wat we allemaal op en aan de Dreamcast kunnen verwachten. Met een toetsenbord, een stuur en een microfoon wordt het steeds duidelijker dat de Dreamcast meer gaat worden dan alleen een spelcomputer.
Het meest interessant vond ik het toetsenbord, dat in Japan al in de winkels ligt. Hiermee wordt duidelijk aangegeven dat internet een belangrijke troef gaat worden voor de Japanse gigant.
In Japan wordt de Dreamcast dan ook geleverd met twee softwarepakketten - Dream Flyer en Dream Passport. De eerste is een vreemd programma waarmee je ansichtkaarten kan versturen. Interessanter is het tweede programma, dat e-mail en aansluiting op Sega's nieuwe homepage biedt. De microfoon zal worden gebruikt voor stemherkenning, maar het lijkt me sterk dat we dit apparaat op de Europese markt zullen zien.

BJORN




Aanbieders van 3D-kaarten zijn er genoeg.




Inside de Dreamcast.


De Dreamcast wordt meer dan dan alleen een spelcomputer.

HI, HO, SILVER



De gamewereld zit op dit moment een beetje in een creatief dipje. Er komt erg, erg veel van hetzelfde uit. Gelukkig bereikt ons af en toe een fraaie uitzondering op deze regel. Ik heb het hier over Silver.

Het lijkt wel of gamesproducenten zich tegenwoordig vrijwel alleen maar op mooiere graphics en snellere gameplay focussen. Het gebeurt hoogst zelden dat er nieuwe features aan de gameplay van een bepaald genre worden toegevoegd. Blijkbaar speelt men in de gameswereld liever op safe. Infogrames brak met deze 'regel'. De producent nam bij de ontwikkeling van Silver de nodige risico's door zich met name op het verbeteren van de gameplay van het RPG-genre te richten en minder op de graphics en de frame-rate. Power Unlimited bezocht de vestiging van Infogrames te Manchester om het spel eens uit te checken.

VROUWEN GEJAT

Een team van vijftien programmeurs werkt onafgebroken in een donkere ruimte aan Silver.
De game heeft als hoofdpersoon de held David. Deze look-a-like van Erik de Noorman heeft een fiks appeltje te schillen met de kwade genius Silver. Silver heeft namelijk alle vrouwen van het land Jarrah ontvoerd, incluis het liefje van David en dat pikt ie natuurlijk niet.
Samen met vijf kompanen gaat hij Silver achterna. Wat volgt is een lange, gewelddadige trip langs 250 verschillende lokaties gevuld met vele tientallen karakters.

MUIS-ZWAARD

Silver is absoluut een originele RPG. Het spel kent bijvoorbeeld veel meer combat-aktie dan in dit genre gewoon is.
Programmeur Matthew Brooks: "We meenden dat de battles in de meeste RPG-games te weinig interaktie kenden. Je kunt jouw held meestal slechts naar de vijand toe klikken. Op het daadwerkelijk wapengekletter zelf heb je geen enkele invloed. Het is achteroverleunen en kijken geblazen. En knokken is nu juist zo leuk. We hebben daarom getracht het goede van action adventures en beat'em ups te mixen met het goede van RPG's."
Zo ontstond het briljante idee om de muis als zwaard te gebruiken.
Brooks: "In sommige golf- en snookergames kun je de muis al als club of keu gebruiken, waarom dan ook niet als zwaard."
Zo gezegd, zo gedaan. Als je in Silver iemand doormidden wilt klieven, houd je met een vinger de Control-toets ingedrukt en maak je tegelijkertijd met de muis een zwiepende of stotende bewegingen. David voert jou 'slagen' vervolgens perfekt uit. De 'zwiepaktie' is niet alleen op het zwaard toepasbaar, maar ook op de andere aanwezige wapens en de toverkracht. De vijf helden die je vergezellen (twee per keer), kun je ook met de muis laten battlen.

OOK VOOR PENTIUM 133

De menu's en statistieken, die zo'n belangrijke rol in RPG's spelen, zijn slim in Silver verwerkt.
Brooks: "Bij de meeste RPG's bedekken de menu's een deel van je scherm. Ik vind dat persoonlijk erg lelijk. In Silver zijn de menu's verborgen. Je kunt ze tevoorschijn halen door op de rechtermuisknop te klikken. Een tweede klik laat de hele boel weer verdwijnen."
Dat Infogrames minder aandacht aan de graphics heeft besteed, houdt niet in dat Silver er lelijk uitziet. Integendeel zelfs. Als je in ogenschouw neemt dat Silver voor de Pentium 166 is ontwikkeld en geen 3D kaart gebruikt, durf ik te beweren dat dit spel een van de mooiste RPG's is, die ik ooit op een 166 heb gezien. De achtergronden zijn sfeervol, zeer mysterieus en absoluut niet grof en de gameplay verloopt snel en soepel.
Brooks: "Het spel is bewust voor de lagere Pentium's ontwikkeld. Je kunt er zelfs nog op een 133 mee uit de voeten. We wilden gewoon dat zoveel mogelijk mensen Silver gaan spelen. Als we het spel puur voor de Pentium II's en hoger hadden gemaakt dan was de afzetmarkt een stuk kleiner geweest."
Er zal trouwens wel een 3D patch bij het spel worden geleverd of anders snel op de website van Infogrames verschijnen. Silver komt in februari uit.

JJ





DIGITAL ANVIL



Conquest

Na jaren bij Origin aan de Wing Commander-serie te hebben gewerkt, is Chris Roberts sinds 1997 voor zichzelf begonnen. Inmiddels heeft zijn bedrijf Digital Anvil zo'n vijftig mensen in dienst en staan de eerste drie DA-games gepland voor eind 1999.

DE GROETEN VAN BILL

De brief hangt in een keurig lijstje aan de muur van het high-tech pand in Austin, Texas. De nieuwsgierige lezer ziet een e-mail gericht aan Bill Gates, waarin de mensen van Digital Anvil zichzelf in een soort 'je-weet-maar-nooit' poging aanprijzen als mogelijke gamesproducent voor Microsoft.
Bovenaan het mailtje staat het antwoord van de MS-man himself: 'Ed, I just simply pass this on to you.' Niet lang daarna tekende Ed Fries, general manager van de Microsoft gamesgroep, een contract met Digital Anvil. Geschatte investering: 75 miljoen dollar…
Aan het hoofd van DA staan Chis Roberts (Wing Commander), zijn broer Erin Roberts (Strike Commander, Privateer 1 & 2) en Tony Zurovec (Crusader: No Remorse & No Regret).
Dankzij de financiële hulp van ome Bill, werkt het drietal nu rond de klok aan een viertal projekten. De release van Freelancer ligt nog het verste weg, maar volgens Chris Roberts zal dit spel een revolutie in gamesland ontkenen.
In een soort Blade Runner-achtige sfeer kun je geheel naar eigen wens, vrij door 3D-steden bewegen en opdrachten uitvoeren. Gameplay kregen we niet te zien, maar aan de hand van schetsen en begeleidende info werd al snel duidelijk dat het hier om een zeer ambitieus projekt gaat waarbij de kwaliteit van de 3D-graphics en 3D-objekten voorop zal staan.

FILM & GAMES

In het voorjaar van 1999 zal in Amerika een heuse bioscoopfilm van Wing Commander in première gaan (iets later in Europa). We zagen een clip van vijf minuten die bol stond met bloedstollende aktie en state-of-the-art special effects.
Vol trots vertelde Chris Roberts hoe hij de komende concurrentie met de nieuwe Star Wars- en Star Trek-films wil aangaan met een gemengde cast van oude en nieuwe acteurs (o.a. Matthew Lillard (Scream), Freddie Prinze Jr. (I Know What You Did Last Summer), David Warner (Titanic) en Jurgen Prochnow (Das Boot, Legends Of The Fall). Power Unlimited was natuurlijk niet naar Texas gevlogen voor de mini-filmpremière en zelfs niet voor het

uitgebreide buffet in de kolossale nieuwe ranch van Chris Roberts. We wilden games zien!
Welnu, we werden op onze wenken bediend, want in uitgebreide presentaties kregen we achtereenvolgens alles te horen over Starlancer, Conquest en Loose Cannon. Drie games die aan het eind van 1999 door Microsoft op de markt worden gebracht.

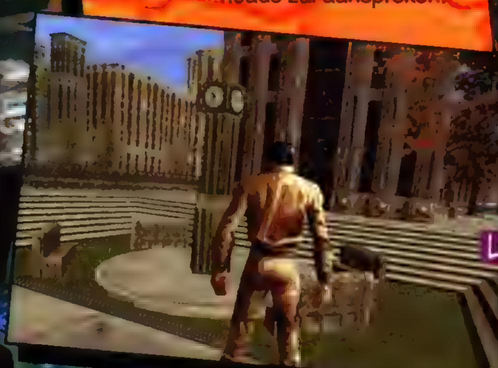
STARLANCER

Starlancer is een soort Wing Commander, maar dan met veeeeeel mooiere graphics en een non-lineair verhaal. Met tachtig verschillende spaceships, zesduizend spraaksamples en veertig verschillende soundtracks biedt Starlancer het betere vlieg- en knalwerk. Niet bijster origineel, maar wel erg fraai uitgevoerd.



CONQUEST

Conquest kun je zien als een 3D sci-fi strategiespel, een soort Command & Conquer in space. Bouw ruimtestations rond planeten, ga op zoek naar mineralen en nieuwe technologie, verdedig je eigendommen en vernietig die van je vijand.
Het grappige van dit spel is dat je dus je de kolonies vrij in de ruimte kunt opzetten en via stargates van sterrenstelsel naar sterrenstelsel kunt vliegen. Dit opent ongekende mogelijkheden voor de toekomstige online-opties van Starlancer.
Al met al een veelbelovende titel die een grote groep spaceheads zal aanspreken.



LOOSE CANON

Veruit de meest aansprekende titel van het Digital Anvil-trio is Loose Canon, een kruising tussen Duke Nukem 3D, Vigilante 8, GTA en Quake.
Je kruipt in de huid van een bounty hunter en bent dus een niet bepaald populair persoon die op zoek gaat naar criminelen.
Of je ze nu dood of levend vangt, is vaak niet belangrijk, wel het geld dat je aan je opdrachten overhoudt, want hiermee kun je betere wagens en wapens aanschaffen.
In een ware 3D-wereld beweeg je je bij voorkeur in de auto, maar je kunt ook te voet verder gaan of andere auto's stelen.
De missies spelen zich af in een aantal grote Amerikaanse steden, terwijl het soms ook belangrijk is om je via landweggetjes of highways van stad A naar stad B te verplaatsen.
Dat de criminelen, burgers en zelfs de politie je het niet al te eenvoudig maken, is natuurlijk te verwachten.
De soundtrack komt overigens van Jan Hammer (Miami Vice).



Loose Canon.

Brood War

Starcraft was een van de succesvolste PC-titels van het afgelopen jaar. De perfecte multiplayer mogelijkheden maakten het tot een heerlijk netwerkspel en miljoenen gamers slachtten elkaar on-line af. Een opvolger is in de maak, maar voor het zover is, houdt Blizzard Entertainment ons zoet met een expansion set met de naam Brood War.



Om te beginnen bevat de set drie gloednieuwe campaigns, waarin je in Single Player mode te maken krijgt met de groeiende macht van Kerrigan. Deze half mens, half Zerg bastaard-dame heeft namelijk wilde plannen om de wereld naar haar hand te zetten.
De Multiplayer mode (en daar gaat het ons natuurlijk om) is verrijkt met een honderdtal nieuwe maps en nieuw wapentuig. Deze zijn niet alleen bedoeld als extraatje, maar brengen de drie rassen ook beter in balans.

NIEUWE BALLGAME

Om Brood War nòg beter te maken heeft Blizzard een aantal bèta-versies verspreid, waarmee een select groepje Star Crafters alvast on-line kon strijden met de nieuwe maps en wapens. Ook de PU kreeg zo'n waardevol schijfje toegestuurd, waarmee we via battle.net een voorproefje kregen op wat er komen gaat.
Zo hebben alle drie rassen een nieuw schip in hun vloot en een nieuwe krijger in het voetvolk. Aangeslagen humans kunnen weer opgelapt worden door 'medics' en de Zergs hebben ingegraven 'Lurkers', die met hun lansen door elk materiaal heen boren. De Protossen zijn versterkt met Dark Templars, die net als High Templars kunnen samengaan en Dark Archon's kunnen vormen. Een hele nieuwe ballgame dus.
Brood War komt begin 1999 uit voor Windows 95/98/NT, maar ook Macintoshers kunnen binnenkort gaan genieten van Star Craft. Halverwege het jaar is er volgens Blizzard namelijk een Mac-versie. Kan de hele wereld aantreden in de strijd om de heerschappij in de ruimte!

ANDREAS

RISE OF ROME PLUS

Terwijl de release van Age Of Empires 2 is gepland voor het voorjaar van 1999, kunnen de liefhebbers van historische slagvelden hun hart ophalen met twee add-ons voor AoE deel 1.



Rise Of Rome is de officiële uitbreiding van Microsoft. Je kunt 'm in de winkel kopen, of een demo via het PowerWeb binnenhalen (deze demo staat overigens ook op de PU Games Encyclopedie).
Rise Of Rome bevat nieuwe levels, beschavingen, wapens, gebouwen, maps en cheats. Centraal hierbij staat natuurlijk de uitgebreide en zeer geavanceerde Romeinse beschaving.



Conquest Of The Ages is gemaakt door Aztech New Media en beschikt over vier nieuwe campaigns (Hittites, Phoenicians, Assyrians en Shang), elk goed voor acht verschillende scenario's (en in totaal 68 nieuwe multiplayer maps).
Laat je echter niet misleiden door de doos die schreeuwt dat Conquest Of The Ages ook een preview van AoE 2 bevat, want het gaat hier slechts om zes magere screenshots die inmiddels al lang op internet circuleren.



de redaktie

Het jaar 2000 komt steeds dichterbij. Volgens zwartkijkers lopen alle PC's en machines die een tijdchip in zich dragen absoluut vast. Dat blijft natuurlijk niet zonder gevolgen. Wij vroegen het PU-team hoe zij anticiperen op het dreigende Millenniumprobleem...



SKATE

Gevaarlijk maar niet onhaalbaar, dat is de geplande aktie van Skate rond de eeuwwisseling. Hij wil namelijk de Nachtwacht van Rembrandt stelen, zijn eigen hoofd er op schilderen en weer terughangen. Gewoon voor de gein. Aangezien het alarmmechanisme volgens Skate toch op hol geslagen is, wordt deze kraak een fluitje van een cent.



RUBEN

Ruben is maanden bezig geweest met het uitgraven en inrichten van een schuilkelder op een braakliggend stuk grond, voor als het hele openbare leven ontregeld raakt. Ondanks vele smeekbeden wil hij nu al niet meer uit zijn kelder komen. Het bordje "hier worden per 1 januari 2000 appartementen gebouwd" heeft Ruben waarschijnlijk niet gezien.



NANCY

Nancy had haar tweede baby precies op 1 januari 2000 gepland. Daar ze geen vertrouwen meer heeft in de Nederlandse ziekenhuisapparatuur, heeft ze voor de zekerheid tegen die tijd een herbergstalletje geboekt in Betlehem.



KEES

Volgens Kees is het Millenniumprobleem alleen met bruut geweld te voorkomen. Alle computers dienen via de Suzukiyahama fly kick onder handen genomen te worden, waardoor de mechanismen, mits goed geraakt, lam raken. Het werkt bij de flipperkast en jukebox, dus waarom niet bij de Intel chip?



JAN

Uit angst dat alle PC's vastlopen, is Jan nu al dag en nacht games aan het testen zodat er genoeg kopij voor handen is tot 2010. Moeten al die spellendistributeurs Jan drie keer per dag uitleggen dat er nog geen materiaal van Unreal 2, Warcraft: We Want Orcs en King's Quest 12½ voorhanden is..



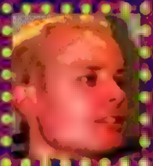
THOMAS

Thomas neemt het zekere voor het onzekere en vlucht weg naar een onbewoond eiland. Tijdens een door hem geplande vliegtuigtrip op 31 december naar het Caribisch gebied, springt hij er met parachute en overlevingskit uit. Om 23.59 uur wel te verstaan.



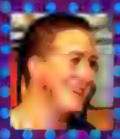
ED

Sinds een paar weken zit Ed op een cursus spijkerschrift. Een hamer, beitel en 1000 tuintegels zijn al aangeschaft. Mocht zijn trouwe WP 5.1. rond de eeuwwisseling gek gaan doen, dan heeft hij tenminste een noodoplossing achter de hand.



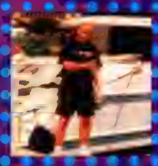
J.J.

Volgens J.J. is het hele Millennium-probleem één grote samenzwering van de Overheid. Hij is vanaf heden undercover gegaan bij de Binnenlandse Veiligheidsdienst om achter de waarheid te komen. J.J. is het laatst gesignaleerd in de kledingkast van Wim Kok.



ANDREAS

Andreas heeft dus helemaal geen trek in al die ongein. Als het zover is, neemt hij een paar stevige noten, blijft vervolgens drie maanden ronkend onder zeil en als hij weer wakker wordt, merkt hij wel hoe de wereld eruit ziet.



BORIS

HAangezien Boris compleet hooked is aan Metal Gear Solid, vreest zijn omgeving dat een eventuele dreiging van complete chaos totaal aan hem voorbij zal gaan. Als hij het spel veertig keer heeft uitgespeeld, zal hij waarschijnlijk pas opmerken dat hij in het donker zit, alle auto's op straat tegen elkaar opgebotst zijn en er rook uit zijn PlayStation komt.



BJØRN

Bjorn maakt zich nergens druk om. Hij gaat 1 januari 2000 namelijk rentenieren. Voor die tijd heeft hij al zijn spaargeld gepind, koopt een luchtballon, vliegt naar Antarctica en sluit zich daar vrijwillig aan bij de McNugget Eskimo's om de rest van zijn leven te wijden aan onderzoek naar walvisvet en rendierenvlees.

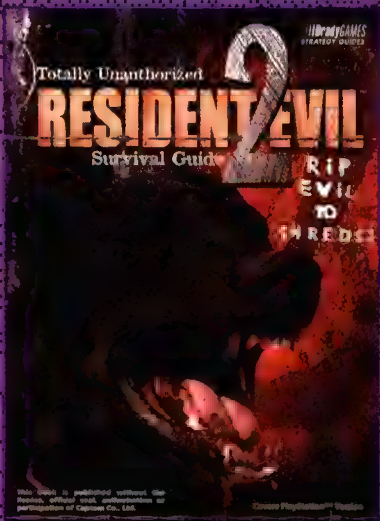


SANITARIUM
EEN CONFRONTATIE MET DE DEMONEN UIT HET VERLEDEN!
PC ZONE DECEMBER 1998 87%
"...EEN BEKLEMMENDE PSYCHOLOGISCHE THRILLER DIE ZIJN WEERGA NIET KENT..."
"...GRAFISCH IS SANITARIUM EEN SCHOOLVOORBEELD VAN HOE HET MOET."
INTRIGERENDE GAMEPLAY MET EEN AANGRIJPENDE VERHAALLIJN. JE GAAT OP REIS DOOR 9 EPISODES. LANGZAAM WORDT JE DUIDELIJK HOE GESTOORD JOUW REALITEIT IS.
BIZARRE ADVENTURE IN EEN KRANKZINNIG SANITORIUM. MET FOTOREALISTISCHE FULL SCREEN FILMS, 3D OMGEVING, DOORZICHTIGE SLUIER-EFFECTEN, 80 GESTOORDE NON-PLAYER KARAKTERS EN INTRIGERENDE MUZIEK EN GELUIDEN.
Nederlandstalige verpakking en handleiding
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz. Boekhandels, ANWB filialen, Nr. 1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.
bruna
ElectricCity
Dixons
VOBIS
OFFICE CENTRE
RED ORB
Infinite loop
MINDSCAPE

boekensteun

ONDER REDACTIE VAN J.J

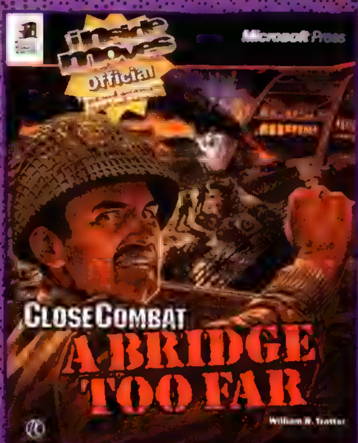
In deze aflevering onder andere aandacht voor de strategiegids van het PSX-spel Resident Evil 2. Deze game kreeg in de PU maar liefst een 9.8. Bij zo'n prachtig spel hoort een strategiegids van dezelfde status. En dus kwam uitgeverij BradyGames op de proppen met de 'Totally Unauthorized Resident Evil 2 Survival Guide': een strak vormgegeven boekwerk in fullcolor.



Titel: Totally Unauthorized Resident Evil 2 Survival Guide
Taal: Engels
Auteur: Onbekend
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-685-5
Prijs: $ 11,99

WAARDERING: ****

Deze Survival Guide is een lust voor het oog. Alle achtergronden zijn fullcolor, evenals de screenshots. Een enorm verschil met de meeste strategiegidsen, die in zwart-wit zijn afgedrukt en daardoor vaak wat saai overkomen. De Survival Guide ziet er echter niet alleen mooi uit, het verschaft ook nog duidelijke en zeer bruikbare informatie. Het draait in Resident Evil 2 allemaal om de twee helden, Leon en Claire. Je kruipt tijdens het spelen in de huid van een van de twee. Ik vind het dan ook niet meer dan logisch dat er in dit boek walktrough-guides staan voor beide personen. Maar de auteurs zijn nog verder gegaan want er is ook een uitleg bij de B-games van beide karakters. Misschien weet niet iedereen wat een B-game is. Een korte uitleg. Stel je speelt Leon en je komt de hele game levend door. Geheid dat je Resident Evil 2 dan nog een keer wilt spelen, maar dan in de gedaante van Claire. Dit levert immers een totaal ander perspectief op. De programmeurs stellen dan dat je de B-versie van Claire speelt. Dit betekent dat ook Leon een B-versie heeft (als je eerst Claire speelt), die net even anders verloopt, als de A-versie. Werkelijk alles over Resident Evil 2 wordt in deze strategiegids uit de doeken gedaan. Welke wapens er zijn, hoe een bepaald level er uitziet, wat voor karakters meespelen, wie of wat de vijanden zijn en hoe je ze kunt verslaan, wat je in een bepaalde kamer kunt vinden, en nog veel meer. Het motto van dit boekje is dankzij de uitstekende inhoud zeker geen utopie: Rip evil to shreds!



Titel: Close Combat, Inside Moves
Taal: Engels
Auteur: William R. Trotter
Uitgever: Microsoft Press
ISBN: 1-57231-634-9
Prijs: $ 19,99

WAARDERING: ***

De auteur van dit boek, William A. Trotter, is de veteraan onder de game-recensenten. Deze oude rot heeft al meer dan 1000! reviews op zijn naam staan. Daar kunnen de PU-redakteuren nog een puntje aan zuigen. De specialiteit van Trotter is historische wargames. De Amerikaan heeft een aantal echte geschiedenisboeken over oorlogen geschreven en dat kun je goed in 'Close Combat, A Bridge to Far' terugzien. Er zijn ontzetten veel historische feiten in het dikke boek verwerkt. Zo beschrijft Trotter bijvoorbeeld de voorgeschiedenis van de slag om Arnhem en de authentieke strategieën van de Duitse, Amerikaanse en Engelse legers. Erg interessant voor diegenen die zich echt in oorlogsvoering willen verdiepen. Natuurlijk zijn er ook tips over hoe je de legers het beste in dit strategie-spel kunt opstellen. Deze teksten zijn duidelijk, doch wel wat aan de droge kant. Dit geldt ook voor de opmaak van dit boek. Microsoft is dan ook niet bepaald het meest swingende bedrijf op deze planeet.



Titel: Final Fantasy VII, Official Strategy Guide
Taal: Engels
Auteur: David Cassady
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-782-7
Prijs: $19,99

WAARDERING: ****

Final Fantasy VII is de best verkochte titel op de PSX. Ook de PC-versie doet het erg goed. En dat succes kwam niet zo maar uit de lucht vallen; FF VII is een RPG met een superverhaal, zeer goed uitgewerkte karakters en bijzondere aktie. Om van zo'n spel optimaal te kunnen genieten, kan een goede strategiegids zeer goed van pas komen. Auteur David Cassady laat je in dit boek werkelijk met alle details van het spel kennis maken. Alle items, wapens, beesten, accessoires, en ga zo maar door, staan beschreven. Daarnaast neemt Cassady stap voor stap elke omgeving door, zodat je precies weet wat je te wachten staat. Als de tekst je niet duidelijk genoeg is, kun je doorbladeren naar het fullcolor-gedeelte, achter in het boek. Daar tref je 350 gekleurde kaarten aan, waarop precies te zien is waar je de aktie in een bepaalde omgeving kunt vinden. Een dergelijke, zeer verhelderende aanpak ben ik nog niet eerder tegengekomen.

**** : Topper *** : Oké ** : Twijfelgeval * : Papierverspilling

Neem nu een abonnement op

POWER UNLIMITED



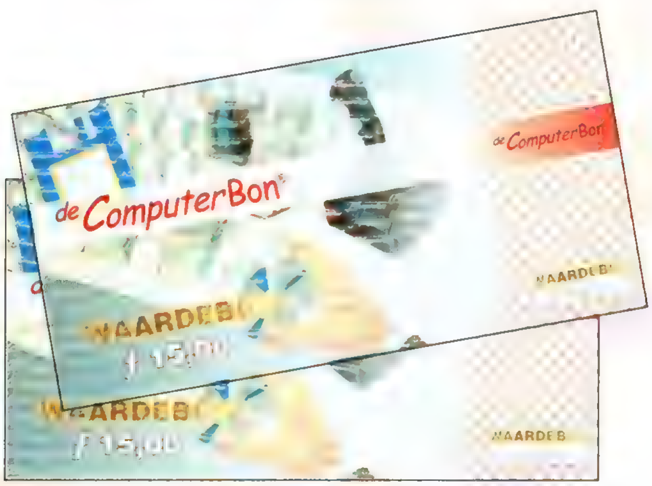
en kies uit maar liefst 3 fantastische welkomstcadeaus:

1. Computerbonnen met een totale waarde van *f* 30,-
2. Een set van 2 moving puzzles: Action Flights en Nature Events t.w.v. *f* 39,90
3. Een éénmalige korting van 25% (*f* 15,-) op een jaarabonnement

Wil je extra snel gebruik maken van deze unieke aanbieding? Bel dan

023 - 5173524

(tijdens kantooruren)



Cadeau 1
De computerbon is bedoeld voor de aanschaf van zowel hardware als software en is inwisselbaar in geheel Nederland o.a. bij Bruna, Dixons, Vobis en Valkenburg.





Cadeau 2
Moving puzzle van Ravensburg is een digitale videoclip die in vele stukjes is geknipt. Schuif net zo lang tot het beeld weer compleet is. Het is niet eenvoudig! Alleen de allerbeste gamers kunnen de hoogste niveaus aan. Op iedere titel staan 9 videoclips plus een bonusclip. Het is verslavend en onweerstaanbaar!

FEEL DE POWER; NEED THE POWER.

Elk nummer opnieuw pagina's vol met reviews en previews van de allernieuwste games. Tips & Trucs, Internet Game sites, hardware tests en het hottest nieuws uit de gamesindustrie. Nintendo64, PC, PlayStation, Game Boy, Saturn en SuperNes.

Word daarom snel abonnee. Iedere maand Power Unlimited gratis bij je thuisbezorgd. Don't miss it! Vul de antwoordkaart in of bel: 023 - 5173524. Http://www.powerweb.nl

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Legend Of Zelda (december)	9,9
1080 Snowboarding (november)	8,9
WWF Warzone (november)	8,8
Turok 2 (november)	8,7
Silicon Valley (december)	8,5
V-Rally (november)	8,2
WipeOut 64 (november)	8,1
Extreme G2 (december)	8
Body Harvest (december)	8

PLAYSTATION

Metal Gear Solid (december)	9,8
Libero Grande (november)	9,4
Oddworld Abe's Exoddus (december)	9,3
Biofreaks (oktober)	9,2
Actua Soccer 3 (december)	9,1
Bushido Blade 2 (december)	9,1
Mr. Domino (december)	9
Formula 1 98 (november)	9
Cool Boarders 3 (november)	9
Wild 9 (oktober)	9
Colony Wars 2 (november)	8,9
Forsaken (oktober)	8,9
Baseball 3D (oktober)	8,8
Apocalypse (december)	8,7
WWF Warzone (november)	8,7
C&C Retaliation (oktober)	8,6
Small Soldiers (oktober)	8,5
Tenchu (oktober)	8,4
Premier Manager 98 (oktober)	8,4
Actua Tennis 3 (december)	8,3
Test Drive 5 (november)	8,3
Jetfighter Full Burn (november)	8,3
MotoRacer 2 (oktober)	8,2
ODT (oktober)	8,1
X-men vs Street Fighter (december)	8
Psybadek (november)	8
Dodgem Arena (november)	8
VR Baseball 99 (oktober)	8

PC CD-ROM

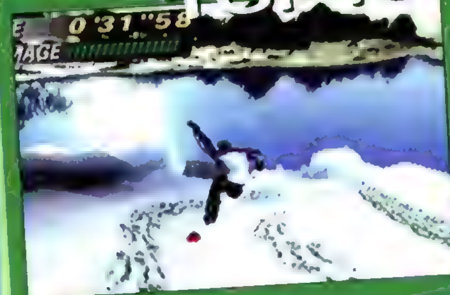
Sin (oktober)	9,2
Superbike World Championship (oktober)	9,2
FIFA Soccer 99 (december)	9,1
Populous 3 (december)	9,1
Ring (november)	9,1
Rainbow Six (november)	9,1
Grand Prix Legends (november)	9
Monaco Grand Prix (november)	9
Half-Life (november)	9
Combat Flight Simulator (december)	8,8
Myth 2 (december)	8,8
Trespasser (december)	8,8
King's Quest 8 (december)	8,8
Shogo (december)	8,8
Knights & Merchants (november)	8,8
Caesar III (november)	8,8
Creatures 2 (oktober)	8,8
Get Medieval (december)	8,7
Recoil (december)	8,7
Fifth Element (december)	8,6
Need For Speed III (november)	8,6
Motocross Madness (november)	8,6
Telurian Defence (oktober)	8,6
War Of The Worlds (december)	8,6
A2 Racer 2 (november)	8,5
Cyberball (november)	8,5
Railroad Tycoon 2 (november)	8,5
Redjack (december)	8,4
Montezuma's Return (november)	8,4
Anno 1602 (oktober)	8,4
Powerslide (december)	8,3
Spearhead (december)	8,3
Europian Air War (oktober)	8,3
FA-18E (december)	8,2
Actua Tennis 3 (december)	8,2
Jagged Alliance 2 (november)	8,2
Pinball Soccer (oktober)	8,2
Rage Of Mages (december)	8,1
Pro 18 (december)	8,1
Heretic 2 (december)	8,1
MIG-29 Fulcrum (december)	8
F-16 Multirole Fighter (december)	8
MIA (december)	8
Nightlong (november)	8
Jimmy White's Cueball 2 (oktober)	8

In samenwerking met:
Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10



1. (-) 1080 Snowboarding (N64)
2. (7) F1 World Grand Prix (N64)
3. (1) Banjo Kazooie (N64)
4. (2) Mission Impossible (N64)
5. (5) Mortal Kombat 4 (N64)
6. (-) Bomberman Hero (N64)
7. (4) GoldenEye 007 (N64)
8. (3) Int. Superstar Soccer 64 (N64)
9. (-) WCW vs NWO: World Tour (N64)
10. (8) WWF:Warzone (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10



1. (-) Formula 1'98
2. (1) Tekken 3
3. (7) Command & Conquer (Platinum)
4. (-) Duke Nukem: Time To Kill
5. (-) Tenchu
6. (3) Gran Turismo
7. (-) Resident Evil (Platinum)
8. (-) Toca Touring Car (Platinum)
9. (-) Ninja
10. (-) MediEvil

PC POWER TOP 10



1. (-) A2 Racer 2
2. (7) Need For Speed 3
3. (1) Dune 2000
4. (2) Commandos
5. (-) Knights & Merchants
6. (4) Creatures
7. (3) Competitie Manager 98/99
8. (-) Colin Mc Rae Rally
9. (-) Ceasar 3
10. (-) Monaco Grand Prix

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate





RON

Russen, Ieren, koude-oorlog veteranen, Robert de Niro en Jean Reno vormen de hoofdingrediënten van een film vol explosies, wilde achtervolgingen en wapens, die desondanks nergens een echte aktiefilm wil worden.

In het feodale Japan zwoeren de samurai trouw aan hun meester tot in de dood. Werd die meester vermoord dan betekende dit grote schande voor de samurai. Deze 'beschadigde' samurai zwierven door het land, op zoek naar werk als huurling of bandiet. De naam die aan zo'n eerloze samurai werd gegeven was Ronin.

Met deze informatie begint de film Ronin, waarin Robert de Niro, naast Jean Reno een hoofdrol speelt. De link tussen De Niro en Japanse samurai was mij niet meteen duidelijk, zeker niet toen de film zich voor een groot gedeelte in Frankrijk bleek af te spelen.

BEDRIEGER

Ronin begint in Parijs, waar een klein groepje specialisten (een materiaalman, chauffeur, telecommunicatiespecialist, wapen- en strategie-expert) is ingehuurd om een koffer te stelen. Ze kennen elkaar niet (en niemand is van plan de anderen meer dan noodzakelijk is over zichzelf te vertellen) en weten niet wat er in de koffer zit of wie hun opdrachtgever is. Het enige duidelijke is het Ierse accent van de vrouw die namens hun opdrachtgever optreedt.
We volgen het groepje tijdens hun voorbereidingen, zien wat er allemaal mis kan gaan bij het kopen van wapens als je geen expert bent en merken dat De Niro langzamerhand de leiding neemt van de groep. Als de kofferroof uiteindelijk plaatsvindt, blijkt dat een van de groepsleden een dubbelrol speelde. Hij gaat er met de koffer vandoor om deze voor veel geld aan de Russen door te verkopen. De Niro en Reno gaan er achter aan, op de voet gevolgd door de Ieren. Daarna volgt flink wat getouwtrek tussen de verschillende groepen die achter de koffer aanzitten, inclusief achtervolgingen en oude bekenden die el-

shorts • shorts • shorts • s



Bij Hotwired, het digitale broertje van Wired Magazine, zitten ze nooit stil. Een van de laatste dingen die ze daar hebben bedacht is de **Animation Epress**. Want, zo denken ze daar op de redaktie, het spannendste en leukste Web-entertainment komt tegenwoordig uit de animatiehoek. Maar het Web is groot en wie op de hoogte wil blijven surft zich een muisarm. Daarom is de Animation Express opgericht; een hoekje van de Hotwired-site waar de nieuwste, leukste, grappigste en beste animaties van het moment te zien zijn.



De filmpjes zijn gemiddeld tussen de 150 Kb en 4 Mb groot, dus zo binnengehaald en de makers variëren van onbekend talent tot grote namen als Pixar Animation Studios and Spike & Mike's Festival of Animation. Mocht je geïnspireerd raken door de avonturen van Lenny Loosejocks of No Neck Joe, maar geen verstand van pixels hebben, dan kun je ook nog een Webcursus 'animatie maken voor beginners' volgen.
go.hotwired.com/animation/mmaa

Als de Teringtubbies van Bart de Graaf nog niet voldoende zijn om je Tubbie-haat af te reageren is de Spotlight-site de place to be. Hier kun je in het **Tubbie Terror** spelletje Tinky Winkie, Dipsy, Po en Laa-Laa afschieten. Als je daarnaast nog meer tv-frustraties hebt, zijn er ook nog Tamagordon, Super Marco Bors en Gaustrofobie, waarin een Duitse herder wraak neemt op Martin Gaus.
www.xs4all.nl/~zico/spot.htm







kaar nog uit de goeie ouwe koude-oorlog kennen (maar die nu allemaal voor zichzelf zijn begonnen).

HUMOR-LOOS

Ronin neemt flink de tijd om aan karakter-ontwikkeling te doen. De Niro en Reno worden tijdens de vele rustpunten die de film kent langzaam vrienden, ook al is er maar weinig dat ze van elkaar weten. Het enige dat ze bindt is de koffer waar ze achteraan zitten en waarvan ironisch genoeg, gedurende de twee uur die de film duurt, niemand weet wat er in zit of waar het voor gebruikt kan worden.
Als je je er eenmaal bij hebt neergelegd dat er geen samurai in Ronin voorkomt en dat het ook niet gaat om bijbehorende waarden als trouw en eer, is het wat makkelijker om de film te zien voor wat het is. Een ouderwetse, James Bond/Man from U.N.C.L.E.-achtige spionage-aktie-thriller maar dan zonder humor, die wat mij betreft net iets te lang duurt.

Vanaf 14 januari in de bioscoop

sounds



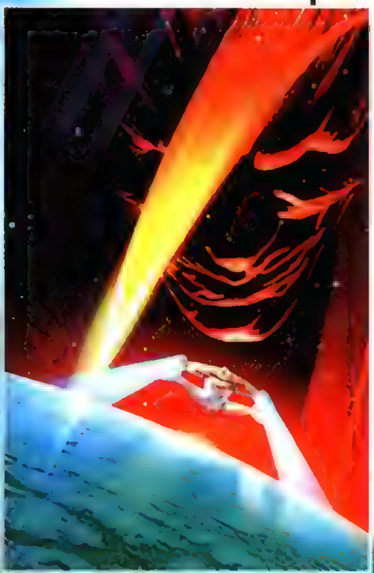
Pras, Wyclef en Lauryn maakten gezamenlijk naam als de Fugees, maar zijn sinds het succes van hun album The Score verschillende paden ingeslagen. De Fugees zullen altijd blijven bestaan, laten ze alledrie in elk interview weten, want een Fugee ben je voor het leven. De soloprojekten waar ze op het moment mee bezig zijn, doen het ondertussen allemaal uitstekend.
Ook op de **Refugee Camp-website** valt te zien dat de drie allemaal hun eigen ding doen. Vanaf daar kun je onmiddellijk doorklikken naar de solohoekjes (hoewel die van Lauryn Hill een beetje is verstopt) of toch maar even op de Fugee-site gaan kijken. Overal is veel downloadable audio- en videomateriaal te vinden alsmede een grote hoeveelheid interviews.



Wie nog niet op de hoogte was van de filosofie achter de verschillende Refugee Camp projekten, kan zich daar uitgebreid van op de hoogte laten stellen. Of naar het werk van minder bekende rappers/muzikanten luisteren.
Voor mensen die van interactiviteit houden, valt het aan te raden de Fugee-site niet over te slaan. Want hoewel alle pagina's die onder de ghettosupastar-paraplu vallen goed verzorgd zijn en ruim voorzien van mooie foto's, heeft alleen de gezamenlijke site een multimediagedeelte waar, naast songs en clips, ook games gespeeld kunnen worden en je zelf Fugee-tracks kan mixen.
www.ghettosupastar.com
lauryn-hill.com

orts • shorts

Begin volgend jaar gaat de nieuwste Star Trek film in Nederland draaien, waarin de crew van Picard wederom nieuwe grenzen zal overschrijden.
Om ons alvast lekker te maken is er een **Star Trek site** rond de film ontwikkeld, die nu nog voornamelijk teasers en desktop patronen bevat, maar naarmate de première-datum dichterbij komt steeds meer te bieden heeft. Zo kun je je onder andere opgeven voor de live battle die in aantocht is!
insurrection.startrek.com/



Net als bij deel I is de pleuris weer in alle hevigheid uitgebroken rond Carmageddon II, Carpocalypse Now. De politiek pruimt het 'zieke' spel van geen kanten en eiste een verbod. Ach ja, smaken verschillen.
Ik heb het bijvoorbeeld niet zo op politici...

CARMAGEDDON II

Carpocalypse Now

ZIEKE GAMEPLAY

Dit is verreweg de lastigste review die ik tot nu toe voor de PU heb moeten maken. Niet omdat de 'zieke' gameplay van Carmageddon II mij niet beviel. Daar had ik weinig problemen mee, sterker nog, ik zag er de lol wel van in. En mensen die de lol er niet van inzien, die moeten het spel gewoon in de winkel laten liggen. Punt uit. Nee, het was de uitwerking van het spel dat mij uitermate gemengde gevoelens bezorgde. Aan de ene kant vond ik de gameplay erg origineel, buitengewoon melig en uitermate verslavend. Ik begon om twee uur 's middags met spelen en hield er pas 's avonds laat mee op, toen ik misselijk werd van de honger. En zoiets overkomt me echt niet al te vaak bij een game.

MATIGE GRAPHICS EN BUGS

Tijdens het spelen irriteerde ik me echter af en toe hevig aan de ronduit matige graphics, de te lage frame-rate (en ik heb toch echt een Pentium 300 plus) en de bugs. Het was allemaal wat slordig uitgewerkt. De poppetjes zagen er grof uit (helemaal van dichtbij), de omgeving bouwde zich schokkerig op en de wagens verdwenen soms voor een aantal seconden in de weg. Daarnaast leken sommige tracks erg op elkaar. In de diverse city-tracks ben ik toch echt een aantal keer dezelfde wegen, flats, bruggen en parkjes tegengekomen. En de powerups stonden daar ook op dezelfde plaats. Ja, zo kan ik ook dertig tracks bouwen. Mijn vermoeden is dat de programmeurs van Stainless Software zich voornamelijk op de gameplay hebben gericht en veel minder op de graphics. En ze komen er gezien de enorme populariteit van het spel, mee weg ook. Hieruit kun je concluderen dat de meeste gamers een originele en sterke gameplay belangrijker vinden dan flitsende grahpics. En ze hebben hier eigenlijk wel gelijk in ook. De irritatie over de matige graphics verdween tijdens het spelen immers vrij snel.

PLETVEE

Eigenlijk is er ten opzichte van het eerste deel niet zo veel veranderd aan de gameplay. En waarom ook, Carma I sloeg immers enorm aan. Nog steeds is het zaak om zoveel mogelijk menselijk en dierlijk materiaal onder je banden te vermorzelen. Dit levert je credits en tijdwinst op. De credits heb je nodig om je auto te laten repareren, de tijdwinst stelt je in staat om te blijven rijden. Carma II is waarschijnlijk de enige racegame waarbij het er niet toe doet wie het eerste bij de finish is. Nee, je kunt rustig door de omgeving rijden op zoek naar pletvee en splattervoer. En die zijn ruim voorhanden. De overwinning op een track behaal je door de opponenten te vernietigen, en daar ben je wel even zoet mee, aangezien de AI sterk verbeterd is. Sommige tegenstanders proberen je bijvoorbeeld te ontwijken als de status van hun auto niet al te gezond meer is. Je zult dan echt via de map naar hen op zoek moeten gaan en een achtervolging dienen in te zetten. Carma bevat tien levels en dertig tracks. Aan het einde van elk level moet je een missie







POWER TIP

Voor een kick-start: houd de handrem en het gas tegelijk ingedrukt. Bij GO, laat je de handrem los.

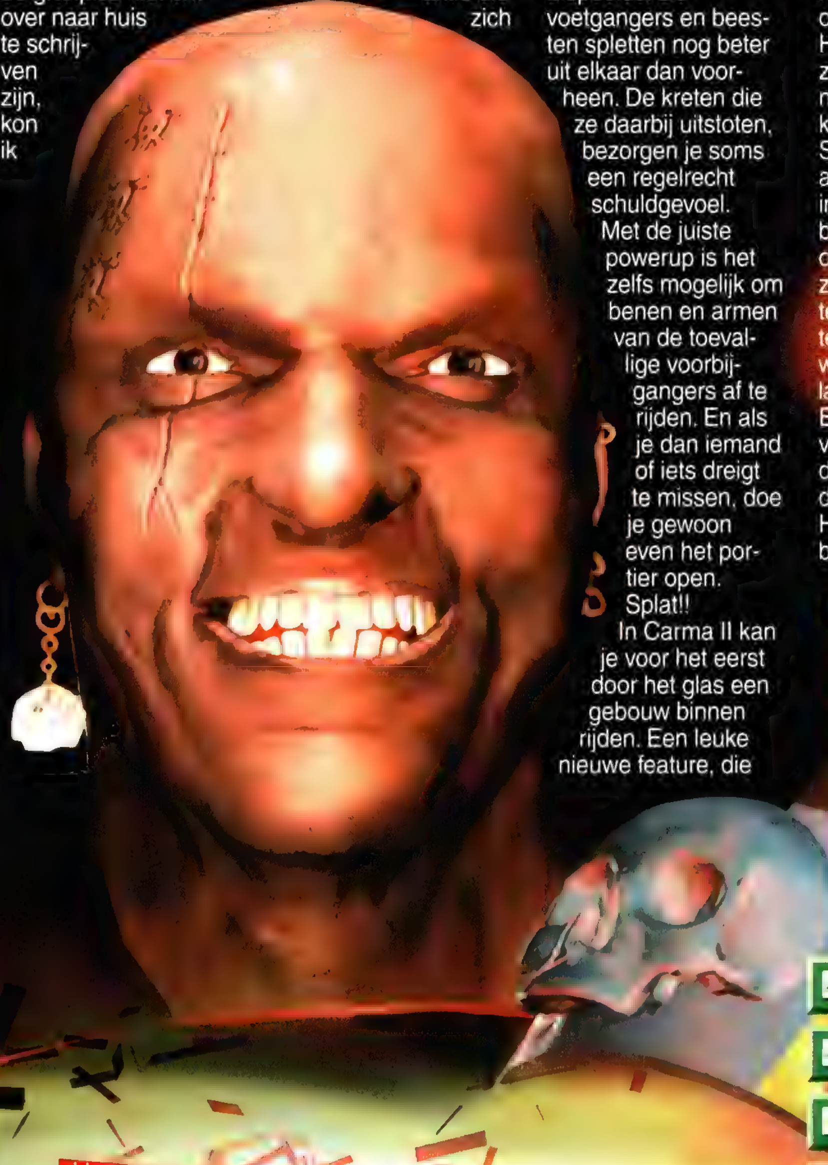
volbrengen. Dit is steeds een race tegen de klok. Je kunt tijdens deze tijdrit weliswaar mensen overhoop rijden, je behaalt er echter geen tijdwinst door. Carmageddon II is het prototype van een lineaire game. Alleen door een level winnend af te sluiten, kom je bij het volgende level uit.

KNALHARDE BOEREN

Stainless Software meldde dat Carma II nog zieker is dan Carma I en daar hebben ze helemaal gelijk in. Het spel stikt van de meligheid. Dat begint al bij de benaming van de verschillende opties in het spel. Zo heet de Easy mode hier 'as easy as stamping on a kitten' en de Hard mode 'as hard as fisting a Velociraptor'. De powerups die je onderweg kunt oppikken, spannen helemaal de kroon. Zo kun je voetgangers dronken laten rondwaggelen, zelfmoordneigingen bezorgen of laten dansen op de weg. In dat laatste geval zag ik ze echt moon-walkend onder mijn wielen verdwijnen. De voetgangers en beesten kunnen verder ook vette koppen krijgen, dik worden, in anorexia-patiënten veranderen of compleet in paniek raken. Sommigen gaan zelfs op hun knieën zitten als je aan komt speren en smeken vervolgens om genade. Mooi naks dus!! Sommige powerups zijn ronduit schadelijk voor je wagen. Zo kan je wagen uit elkaar vallen, heen en weer gaan hobbelen en op een mijn rijden. Mijn absolute topper was de dronkenmans power-up. Als je die pakt, wordt het beeld een moment wazig, spatten knalharde boeren uit de speakers en raakt de besturing compleet in de war (links is rechts, enzovoort).

BENEN EN ARMEN ERAF

Ondanks het feit dat de grahpics niet om over naar huis te schrijven zijn, kon ik erg genieten van de aktie die zich op mijn beeldscherm afspeelde. De voetgangers en beesten spletten nog beter uit elkaar dan voorheen. De kreten die ze daarbij uitstoten, bezorgen je soms een regelrecht schuldgevoel. Met de juiste powerup is het zelfs mogelijk om benen en armen van de toevallige voorbijgangers af te rijden. En als je dan iemand of iets dreigt te missen, doe je gewoon even het portier open. Splat!! In Carma II kan je voor het eerst door het glas een gebouw binnen rijden. Een leuke nieuwe feature, die het spektakel alleen nog maar verder opschroeft. Het is trouwens wel zaak om een beetje netjes te rijden. Je auto kan namelijk kapot. Stainless heeft dit aftakelingsproces mooi in beeld gebracht. De brokstukken vliegen er onderweg vanaf. Op zich hoeft dit niet fataal te zijn. Door credits in te leveren, kun je de wagen weer laten oplappen. En zoals je weet verdien je die credits dus door mensen en dieren dood te rijden. Hoe meer hits hoe beter. Ziek, hè?



POWER TIP

Pak je tegenstanders al bij de start aan. Door ze van de weg te drukken, kun je ze vaak meteen vernietigen.



Zo zien we het graag.


Wat heb ik nou aan m'n bumper hangen?



Ja, ik ben goed in vorm.


De anorexia bonus.



Waisted!


De grote-hoofden bonus.

RAPPORT

graphics	7^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	9^{0}
speelbaarheid	8^{5}

- ▲ Ziek, zieker, ziekst
- ▲ Powerups
- ▲ Verslavend
- ▼ Slordige graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Stainless Software
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8^{1}

Het totaalcijfer van Carmageddon II is vanwege de graphics niet uitzonderlijk hoog. Je moet immers eerlijk blijven. Ik denk echter niet dat veel gamers zich wat van dit cijfer zullen aantrekken. En terecht, want Carma II is zeer verslavend.

J.J.

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

Misschien kennen jullie het begrip ´milk the cow´ wel; dat is wanneer iemand met een bepaald produkt dusdanig succesvol is dat alles wat daarop volgt inspiratieloos voortborduurt op dat eerste succes. Zou dat intussen ook gelden voor alweer het derde avontuurtje van het moordwijf van de jaren ´90, Lara Croft?

VERZADIGING

De eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik nogal sceptisch stond tegenover alweer een Tomb Raider game. Zeker, deel 1 was en is een classic, en de opvolger is naar mijn mening ook nog steeds de shit, maar een derde editie leek me wellicht iets te veel van het goede. TR II kende immers niet al te veel verschillen met het eerste deel, en ik was dan ook bang dat de nieuwste versie tot een bepaalde mate van verzadiging zou kunnen leiden.
Welnu, die angst blijkt na het zien en spelen van dit nieuwe avontuur geheel ongegrond, want het team van Core Design heeft genoeg essentiële verbeteringen aangebracht om onze sexy heldin weer ouderwets te laten schitteren.

MEER PUZZELS

Sommigen onder jullie zullen wellicht nog steeds bezig zijn met het uitpluizen van deel twee (als je de vele verkrijgbare walkthroughs links hebt laten liggen), maar voor de meeste gamers komt dit deel precies op tijd. Dit niet in de laatste plaats vanwege het feit dat de makers aandachtig geluisterd hebben naar de kritiek en wensen van de consument, jullie dus. Buiten dat, dankzij enkele technische hoogstandjes, de graphics er wederom op vooruitgegaan zijn (zo draait Lara compleet op hi-res graphics en is er voor de omgevingen en characters in plaats van blokkerige polygonen gekozen voor driehoekige, zodat alles nog gedetailleerder oogt), is er ook aardig gesleuteld aan de gameplay.
Zo zul je merken dat het shoot ´em up-gedeelte wat minder dominant aanwezig is dan in het tweede deel, en dat [illegible] ook weer [illegible]gd is op het ontdekken en verkennen van nieuwe territoria. Dit betekent dat er ook meer puzzels opgelost moeten worden, iets wat ik in TR II toch wel een beetje miste.

NON-LINEAIR

Het belangrijkste verschil ten opzichte van z´n voorgangers zit ´m echter in de wijze waarop je je een weg door het spel heen kunt banen.
TR III verschilt qua verhaallijn (met natuurlijk de nodige drastische plotwendingen) niet al te veel van de andere twee. Ook nu [illegible] je een viertal artefacten in je bezit te krijgen [illegible] de [illegible] allemaal [illegible] mag bijzonder [illegible] genoemd worden. Lara´s avontuur is namelijk non-lineair, wat [illegible] dat je na [illegible] van de vijf [illegible] levels (die [illegible] in drie episoden opgedeeld zijn) zelf kunt bepalen naar welk werelddeel je wilt reizen.
Je begint je missie weliswaar altijd in India, maar wanneer je daar zonder al te veel kleerscheuren doorheen komt, kun je kiezen voor hartje Londen, de Nevada-woestijn waar, zoals jullie wellicht weten, Area 51 zich bevindt en de stille Zuidzee.
Het mooie van deze levels is dat er vaak ook nog eens meerdere (al dan niet geheime) routes bestaan die je naar je eindbestemming kunnen brengen. Je hoeft dan niet per se altijd hetzelfde pad te bewandelen naar het eindpunt, wat de speel- en houdbaarheid van de game alleen maar ten goede komt.

VERBETERDE A.I.

Nu vraag je je natuurlijk af hoe het met het vijfde en laatste level zit. Wel, dat is het Antarctica-level: hier kun je echter alleen naartoe wanneer je de vier historische artefakten in de voorgaande levels hebt weten te bemachtigen. Het spreekt voor zich dat Lara niet de enige is die de artefacten in haar bezit wil krijgen.
Je krijgt dan ook te maken met behoorlijk wat tuig dat bijzonder geïnteresseerd is in de magische eigenschappen die de objekten schijnen te bezitten.
Vanzelfsprekend word je op je survivaltocht niet alleen door mensen lastiggevallen, maar ook door aardig wat beesten, zoals slangen, groepjes apen en scholen pirhana´s. Later zal ook het grotere grut je pad kruisen in de gedaante van raptors, de T-Rex (blijft een succesnummertje) en zelfs gemuteerde wezens op Antartica.
Een groot pluspunt bij al die wezens is dat hun A.I. behoorlijk verbeterd is (zo is het groepsgedrag van de beesten meer natuurgetrouw), waardoor er meer van je gevraagd wordt om ze allemaal te nekken.
Ik dank God op m´n blote knieën voor het feit dat Lara nu ook kan beschikken over een rocket en grenade launcher, want sommige schepsels en muren kun je met je normale setje pistolen echt niet destroyen.
Ook Lara's moves zijn uitgebreid. Zo kun je nu kruipen door smalle gangen, al hangend aan stellages de andere kant van een gebied bereiken en is er de mogelijkheid om flinke sprintjes te trekken, waardoor je verder kunt springen en achtervolgers makkelijker van je af kunt schudden.

PETJE AF

TR III is nu ook voorzien van een uitgebreidere soundtrack, zodat het allemaal een heel stuk spannender klinkt dan voorheen het geval was. Zo hoor je duidelijk het verschil tussen bijvoorbeeld voetstappen in zand en sneeuw, en is de achtergrondmuziek beter in harmonie met het level waarin je je op dat moment bevindt.
Een andere noemenswaardigheid is de save-optie. Je kunt de game nu niet meer, zoals in deel twee, saven op elk gewenst moment, maar je zult weer op zoek moeten gaan naar speciale savepoints (in de vorm van de uit het eerste deel afkomstige kristallen).
Da´s zwaar klote, hoor ik je denken, maar dat valt uiteindelijk reuze mee. Je kunt namelijk, wanneer je bij zo´n kristal terechtkomt, kiezen of je de game wilt saven of het kristal in je inventory opneemt. Wanneer je genoeg van die kristallen in je bezit hebt, kun je nog altijd zelf kiezen wanneer je de game opslaat.
Overigens kun je Lara nu ook met de analoge stick besturen maar wat mij betreft gaat er niks boven het gebruik van de vertrouwde vierpuntsdruktoets.
Al met al mag toch gezegd worden dat alle eerder genoemde verbeteringen hebben geleid tot, jawel, wederom een ware classic die alle fans van Lara opnieuw meer dan tevreden zal stellen.
Petje af voor de folks van Core!



RAPPORT

graphics	9^{7}
geluid	9^{3}
originaliteit	9^{0}
speelbaarheid	9^{6}

- Lara is nog lekkerder
- [illegible]
- [illegible]
- Verbeterde A.I.

PLAYSTATION
Prijs: / 139,95 Bfr.ca. 2550
Fabrikant: Core Design/Eidos
Distributeur: CD Contact Data
Tel.: 077-3232832

9^{4}

Het is gelukt om Tomb Raider III wéér een stukkie beter te maken dan zijn voorgangers. Lara's avonturen (en natuurlijk ook haar prachtige shape) blijven boeien van het begin tot het bittere eind.

SKATE

Buck Bumble

Na lang zoeken heeft Argonaut een wezen gevonden dat nog geen eigen videogame heeft. Wat dacht je van een spel met een hommel in de hoofdrol?

HARIGE HOMMEL

Argonaut Software is de gamefabriek die ook al verantwoordelijk was voor het immens populaire Starwing (Starfox in de rest van de wereld) voor de SuperNES (zie de allereerste PU). In dat, toentertijd revolutionaire, schietspel moest een vos het universum redden met de hulp van zijn drie collega-piloten, waaronder een pad en een haas.
In Buck Bumble staat de harige hommel er alleen voor, maar hij hoeft dan ook niet het hele universum, maar slechts het insektenrijk te verdedigen.

CHEMISCH TROEPJE

Wat is er namelijk gebeurd? Ergens in het landelijke Engeland staat een verlaten chemiefabriek. Helaas hebben de vorige eigenaars niet de moeite genomen om de boel een beetje op te ruimen voordat ze weg gingen. Door roest en lekkages zijn er chemische stoffen vrijgekomen in de prachtige natuur.
De insektenbevolking muteerde tot kwaadaardige wezens en stichtte een nieuw rijk - de Evil Herd.
De koningin van de Evil Herd nam de leiding over een leger dat gebrand was om de hele tuin, en alles daar omheen, te veroveren om zo heerser te worden over de hele insektenwereld.
De hommel Buck lijkt de enige die hier een stokje voor kan steken. Tja, niet echt een origineel verhaal dus, maar we praten hier ook over een schietspel, waar verhalen per definitie ondergeschikt zijn aan de gameplay.

EERLIJK SPEL

Op de E3 sprak ik met een ontwerper van Argonaut over Buck Bumble. Volgens hem was de gedachtegang achter het spel dat alle aspekten de woorden 'fair play' moesten uitstralen. Dat houdt in dit geval in dat je altijd een kans moet hebben om uit een situatie te ontsnappen, er voor elke vijand een wapen is waarmee hij is te verslaan, dat een voldoende, maar niet te grote, hoeveelheid levensenergie beschikbaar is en dat je een eerlijk kans hebt om het spel te winnen. In de praktijk is dat ook te merken, want als je door een grote zwerm wespen wordt aangevallen dan kan je altijd maken dat je weg komt en als je bijvoorbeeld de strijd met een tor aan wilt gaan, ligt er altijd een wapenpowerup in de buurt die genoeg kracht heeft om de tor een lesje te leren.

EERST OEFENEN

Buck kan vrij rondvliegen, zoals in elk modern 3D spel. Er is geen vaste route waar je aan gebonden bent en je kan altijd terug naar plekken waar je eerder bent geweest. De gameplay wordt uitgelegd in een oefenlevel, de Practice mode genaamd.
De basisaspekten van de verschillende deuren en powerups, inclusief de beginselen van insektengevechten worden hier stap voor stap geleerd.
Zo kom je er achter dat er verschillende deuren zijn. Sommige worden geopend door alle vijanden in een bepaalde sektor uit te roeien, voor andere heb je (delen van) een sleutel nodig en weer andere kun je van afstand openen door een schakelaar op te blazen. Deze deuren vormen bijna altijd onderdeel van een missie, waardoor verschillende gebieden van de missie worden afgebakend. Je moet altijd eerst een deel van de missie volbrengen voordat je via zo'n deur naar het volgende deel mag.

MEER OEFENEN

In totaal zijn er twintig missies, met vijf eindbazen. Ondanks dat er


Target practice in de oefen mode.


Hé hola, niet allemaal tegelijk.

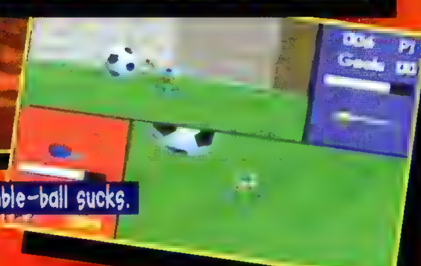

Ha de H-bom!



Aha, daar moet ik heen.


Buck is zelf ook een mooi target.


Oog in oog met vijand Ed.


Bumble-ball sucks.

een oefenlevel is, lijkt de eerste missie ook niet meer dan een soort training voor gevorderden. Dat is ook wel nodig, want het besturen van Buck vereist nog wel wat oefening.
Buck kan namelijk wél vooruit vliegen, maar niet achteruit. Je kan wel in de ruimte blijven zweven, terwijl je om je as draait, om bijvoorbeeld belagende wespen het hoofd te bieden.
Het manoeuvreren gaat vrij moeilijk, omdat Buck bij hoge snelheid ook een grote draaicirkel heeft. Je merkt dan ook al snel dat stilhangen in de lucht de beste manier is om vliegende vijanden te bestrijden. Wacht gewoon tot ze op jou afkomen en leg een spervuur. Vijanden die op de grond lopen of tegen een muur hangen, vereisen echter weer een andere techniek.

DE MIST IN

Er is nog een bijkomende reden waarom het stilhangen een goede taktiek is, en dat is ook meteen een negatief aspekt van dit spel. Om te besparen op polygonen mist het vrij behoorlijk in het hele spel. Altijd als je in de verte kijkt, zie je dus niets anders dan een witte waas. Omdat je vizier ook wit is, valt die compleet weg als je in de mist vliegt. Kom je dan opeens een wesp tegen dan gaat je aanval ook, inderdaad, de mist in. Ze hadden naar mijn mening dat vizier beter rood kunnen maken. Om nog een beetje te zien waar de vijanden vandaan komen, is Buck uitgerust met een radar die vrij goed werkt. In rode ringen zie je niet alleen hoe ver de vijand van je verwijderd is, maar ook waar hij vandaan komt. De levelopbouw van de missies is erg prettig. Hoewel het speelveld non-lineair is, heb je toch het gevoel van sublevels. Vaak kom je echter in een soort arena terecht met een deur aan elke kant waar je eerst alle vijanden moet verslaan om verder te kunnen. Lukt dat niet meteen, dan is het prettig om even terug te kunnen naar de plek waar je alle vijanden al hebt verslagen. Het is niet zo frustrerend als je vaak ziet in andere games, waar de vijanden weer terug zijn als je even een kamer bent uitgeweest. In Buck Bumble is dood ook dood.

BALL BATTLE

Je kan Buck Bumble ook met z'n tweeën spelen in de spellen Buck Battle en Buzz Ball. De eerste is een head-to-head battle waarbij je elkaar in vier verschillende arena's tot pulp mag schieten. Natuurlijk ontbreken powerups niet, maar wat wel ontbreekt is een radar, waardoor Ed (die voor de gelegenheid even meedeed) en ik elkaar soms minuten lang niet konden vinden, laat staan konden vernietigen. Dat, en het gebrek aan spanning, resulteerde in het feit dat we er na een kwartiertje al de brui aan gaven.
Nog eerder waren we klaar met Buzz Ball. Op een klein voetbalveldje staan twee goals en ligt een hele grote bal. Buck kan de bal proberen in het doel te koppen of, door middel van wapens, de bal in het doel te schieten. Je kan ook op elkaar schieten maar dat levert weinig op omdat je vrij snel weer regenereert. Gaap.


Incoming van rechts.





POWER TIP
Blaas dit op in level 2 en je vindt de geheime gang.


Trek in een sigaartje?


Het effect van de Electra Projecta.


Even wat kogels lozen.


Deze radar is praktisch schroot.


Beschiet de torren met een Frag Cannon.



RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁵

▲ Grote missies met veel subpuzzels
▲ Het 'fair play' concept werpt zijn vruchten af
▼ Door de mist soms niet overzichtelijk
▼ De Two Player mode zuigt

NINTENDO 64
Prijs: f 139,95 Bfr.ca. 2550
Fabrikant: Argonaut Software
Distributeur: Ubi Soft
Tel:035-5288807

8³

GANGSTERS

ORGANISED CRIME PRIVATE



Achter gesloten deuren is van alles gaande.



Iedereen en alles is 'te koop'.



Dat gebouw heeft de volle laag gehad.

POWER TIP

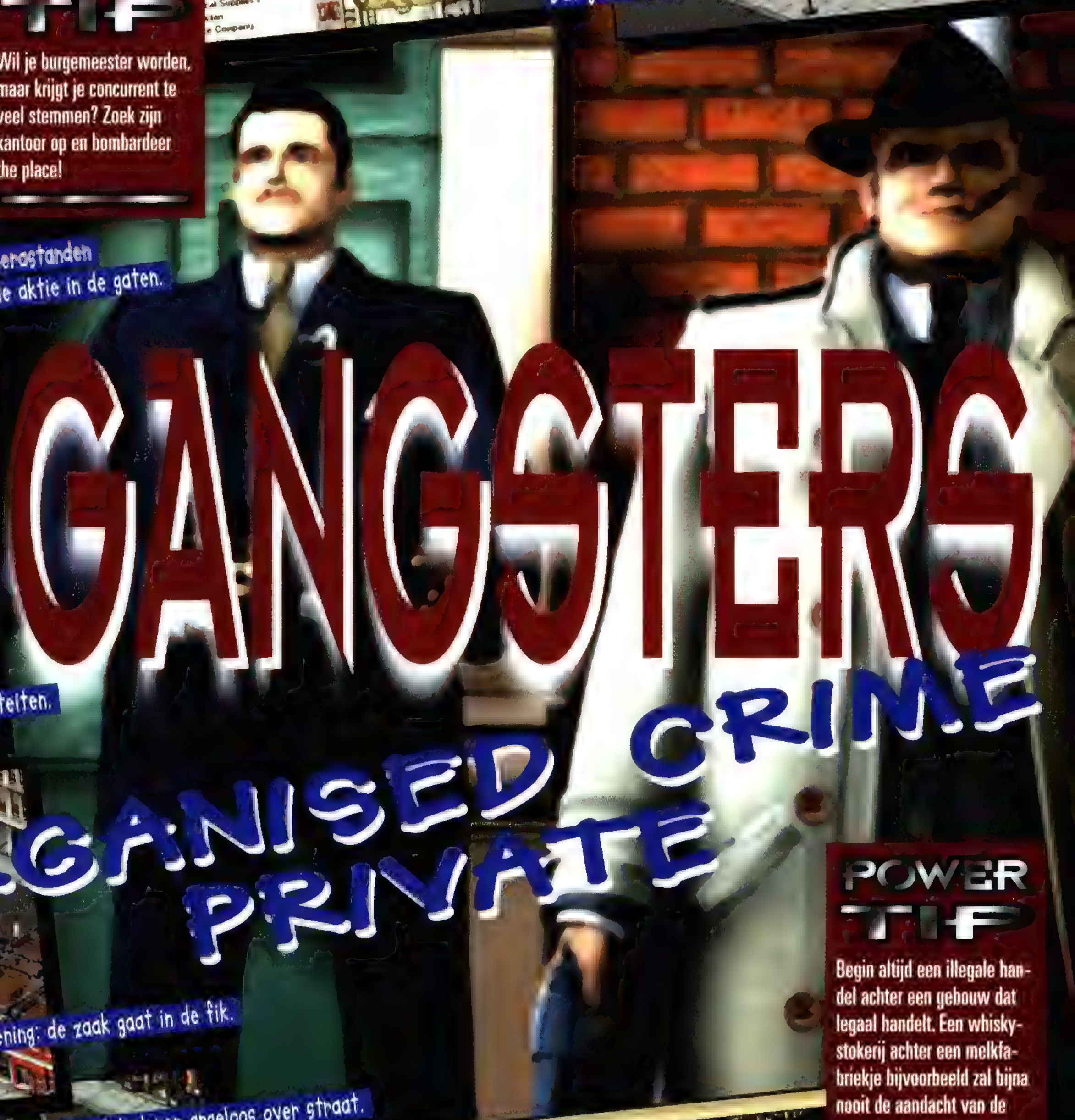
Wil je burgemeester worden, maar krijgt je concurrent te veel stemmen? Zoek zijn kantoor op en bombardeer the place!



Via verschillende camerastanden houd je de aktie in de gaten.



Iedereen heeft z'n (bedenkelijke) kwaliteiten.





Tijd voor een afrekening: de zaak gaat in de fik.

POWER TIP

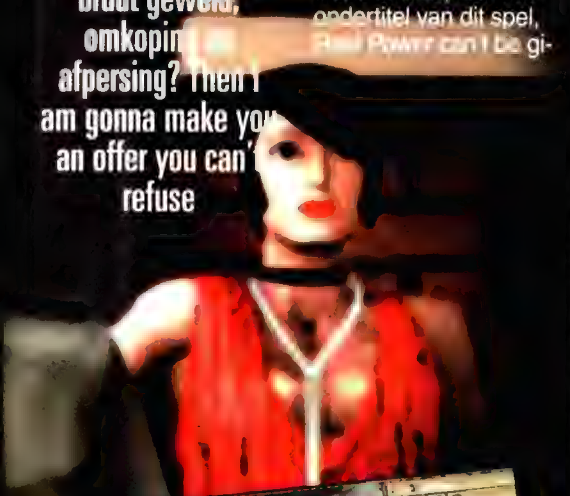
Begin altijd een illegale handel achter een gebouw dat legaal handelt. Een whiskystokerij achter een melkfabriekje bijvoorbeeld zal bijna nooit de aandacht van de cops trekken.



De inwoners van Crime City lopen argeloos over straat.

De stad kent een verbluffend detail in huizen, gebouwen en infrastructuur.

Ben je een liefhebber van films als The Untouchables of The Godfather? Of hou je er gewoon van een stad naar je hand te zetten met bruut geweld, omkoping en afpersing? Then I am gonna make you an offer you can't refuse



NEMEN IS BETER DAN GEVEN

Nevenstaand citaat komt uit een van de drie Godfather films waarin de Don Corleone (de maffiabaas) de macht afdraagt aan de jonge Al Pacino. Overigens flirten de makers van Gangsters ook met die films, want de ondertitel van dit spel, Real Power can't be given, it must be taken, was ook de subtitel van de film The Godfather Part III.
En met die slogan is het spel ook het beste te typeren. Het doel van het spel is simpel: de macht grijpen met alle mogelijke middelen.

DUISTERE ZAAKJES

Je begint als een van de vier bendeleiders in een imaginaire Amerikaanse stad tijdens de drooglegging van de jaren dertig. Aangezien iedereen wil blijven drinken, is de illegale drankhandel een winstgevende maar risicovolle zaak. Daarnaast kun je je toeleggen op prostitutie, wapenhandel, afpersingen, omkoperijen om zo langzaam grote delen van de stad naar jouw hand te zetten.
Je kunt je eveneens beschikbaar stellen als burgemeester, dan zul je ook aan goede doelen moeten schenken en op je imago moeten letten. Je regelt je duistere maffia zaakjes vanuit een kantoorblok ergens in de stad en het is dan ook slim om je eerst te laten gelden in je eigen buurt. Van daaruit kun je je territorium gaan uitbreiden.



M'n business loopt als een trein.



Tijd voor een hardere afrekening: let's bomb the place!

ORGANIZER

Het spel bestaat uit twee delen. Het regelen (voorwerk) en het uitvoeren (passief realtime).
Dat gaat als volgt. Vanuit een soort organizer hou je al je handelingen bij. Hier stuur je verschillende mensen naar verschillende klussen. Je bendeleden bestaan uit verschillende subgroepen met aan het hoofd een luitenant. Je hebt bijvoorbeeld een subgroep afpersing, deze leden zijn goed in geweld maar weer niet zo slim. Andere leden zijn weer beter in handelen of omkooppraktijken.
Zo dien je altijd de juiste mensen op de juiste zaakjes te zetten. Zet je bijvoorbeeld twee dombo's op een bomaanslag, dan heb je grote kans dat ze zelf het loodje leggen nog voordat ze de bom hebben geplaatst.
Het is ook de bedoeling dat je via de kranten, het roddelcircuit en je spionnen allerhande info tot je neemt. Wat gebeurt waar, wie doet wat en waarom? Zo ontgaat je niets en kun je overal op inspelen. Als je al het voorwerk hebt gedaan en iedereen een taak hebt gegeven, kun je doorgaan.

ZIEN & HOREN

Het passieve real-time gedeelte noem ik zo omdat je zelf niets doet maar daadwerkelijk ziet en hoort hoe je bendeleden de diverse opdrachten uitvoeren. Je kunt al je mannetjes volgen in de stad om te kijken wat ze doen. Via verschillende camera's kun je diverse belangrijke handelingen tegelijkertijd volgen. Soms zie je de handelingen (schieten, bommen leggen etc.) maar vaak hoor je ook stemmen van bijvoorbeeld een panische hoteleigenaar die te laat is met het betalen van zijn 'beschermingsgeld'.
Na een vijfdaagse werkweek, stopt dit real-time gedeelte en kun je je zaken evalueren en je opmaken voor een nieuwe week als gangsterbaas.
Naarmate het spel vordert, krijg je steeds grotere delen van de stad onder je controle en groeit je bende gestaag. Dat betekent veel voorwerk maar dat wordt, door groeiende ervaring, een handeling die steeds minder tijd kost.
Natuurlijk zit de politie je ook meer en meer op de hielen naarmate je een grotere crimineel wordt en ook de ander gangs zullen proberen je bendeleden om te leggen of delen van de stad over te nemen.
Je kunt overigens ook pacten sluiten met andere gangs en de politie en advocaten omkopen. Zo hou je het lekker lang vol en als je ze niet doen wat je zegt, executeer je ze gewoon.

LANG SPEELBAAR

Dat Gangsters een erg leuk en verslavend spel is, had je inmiddels denk ik wel door. Maar hier komt het leukste. Het spel is super lang speelbaar. Iedere keer als je een nieuw spel opstart, begin je ergens anders in de stad en wordt de stad bovendien random opgebouwd. Het speelveld is dus altijd anders. De ene keer kom je terecht aan de oever van de rivier, terwijl je de andere keer vlakbij het politie bureau kan komen te spelen waardoor je dus bij elke handeling verdomd goed moet uitkijken.
Je kunt zelf bepalen met hoeveel geld je begint , hoe groot of klein de stad moet zijn en hoeveel andere gangs er zijn. Dit biedt natuurlijk onbeperkte mogelijkheden op het internet, waar je met een aantal vrienden afspreekt, en keer op keer kunt vechten om de alleenheerschappij van een stad.



Let op de lijkjes.

RAPPORT

graphics	8⁹
geluid	8⁷
originaliteit	9⁴
speelbaarheid	8⁸

▲ Verschillende camera's zijn erg handig
▲ Zeer lang speelbaar
▲ Bommen droppen, shootouts en klappen uitdelen.
▼ In het begin is er erg veel voorwerk

PC CD-ROM
Prijs: f 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 148 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Hothouse Creation
Distributeur: Emtec Benelux
Tel:026-3717712

8^9

Het is in het begin even doorbijten maar daarna is Gangsters een vreselijk leuk, goed doordacht en uitgebreid spel. Laat je niet verleiden door het uiterlijk, het is geen Commando's! Gangsters zal spelers die meer direkte controle over aktie willen hebben misschien afstoten. Maar simliefhebbers, strategyfans, gangsters wannabees en spelers die een nieuwe standaard en uitdaging zoeken, zitten met deze game meer dan goed.
Jan







POWER TIP







RAPPORT

- graphics: 9⁰
- geluid: 9⁸
- originaliteit: 8⁵
- speelbaarheid: 8⁵

- ▲ Vette actie
- ▲ Time Bomb
- ▲ Super heftige sound
- ▲ Goede besturing

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium166, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Vivid Image
Distributeur: Ubi Soft
Tel:035-5288807

9⁰

S.C.A.R.S. zit vol met beestachtig goede aktie, kent een beestachtig goede gameplay en een beestachtig goede sound. Een aanrader van jewelste.
J.J.

S.C.A.R.S. staat voor Super Computer Animal Racing Simulation. Racen met beesten dus maar is het ook 'beestachtig' goed?

SUPERCOMPUTERS

Waarom er soms een verhaal achter een racegame zit, is mij een compleet raadsel. Een dergelijke verhaallijn beïnvloedt het spel maar zelden. Dit geldt ook voor S.C.A.R.S. Ondanks een aardig plotje, moet je gewoon, net zoals bij al die ander racegames, het eerst bij de finish zien te komen.
Maar goed, als een producent de moeite doet om een story te bedenken, dan ben ik niet te beroerd om die uit de doeken te doen. S.C.A.R.S. speelt zich af in het jaar 3000 na Christus. De wereld wordt niet langer beheerst door de mens maar door negen supercomputers. Deze 'PC's' hebben menselijke eigenschappen ontwikkeld zoals haat, angst, geluk en zelfs verveling. En aan deze verveling heb ik het te danken dat deze game nu voor mij ligt want om wat leven in de brouwerij te brengen, organiseren de supercomputers buitengewoon gewelddadige racewedstrijden.

TIME BOMB

S.C.A.R.S. kent een Grand Prix-, Challenge-, Time Trial- en Multiplayer mode (Versus mode).
De Time Trial- en Multiplayer mode spreken voor zich. In de Challenge mode strijd je tegen één tegenstander om de eerste prijs.
De Grand Prix is verreweg de meest uitdagende mode.
De sterke kanten van de game komen hier het best tot hun recht want in deze mode is de strijd zonder meer het hevigst. Op de weg bevinden zich maar liefst zeven tot op het bot gemotiveerde tegenstanders. Ze hebben allemaal maar één doel: de Grand Prix winnend afsluiten. En om dat doel te bereiken, zijn ze bereid zeer ver te gaan.
De Grand Prix bestaat uit een aantal verschillende toernooien, die op hun beurt weer bestaan uit een aantal races.
Door het eerste toernooi winnend af te sluiten, komt het tweede toernooi vrij, enzovoort. Het loont dus om je best te doen.
De tegenstanders zijn, zoals ik al stelde, bereid om tot het uiterste te gaan. En de spelregels van het toernooi geven iedereen wat dat betreft ook alle mogelijkheden. De circuits liggen vol met allerlei uiterst gewelddadige powerups, die je tegen je tegenstanders kunt gebruiken en vice versa.
Je hebt onder meer Bullets, Stinger-raketten, Stoppers en Magnets (je wagen blijft een paar seconden vastgeplakt zitten). De leukste powerup is naar mijn mening de Time Bomb. Deze tikkende tijdbom kleeft zich opeens aan je wagen vast. Door een druk op een toets of knop kun je de bom naar een tegenstander toe schieten. Deze opponent zal vervolgens hetzelfde doen, met als gevolg dat de tijdbom in het peloton heen en weer schiet tot hij afgaat.

SUPERSOUND

Tijdens het racen word je echt van alle kanten beschoten. En dat is vrij vervelend, want een treffer heeft aanzienlijk tijdverlies tot gevolg. Door hard te rijden en veel te knallen, kun je de schade weer inhalen. Een andere manier om tijd te winnen, is door de in alle circuits aanwezige shortcuts in te slaan. Let daarom goed op wat de wagens voor je doen (als je niet zelf voorop rijdt natuurlijk).
De aanwezigheid van de vele explosieve powerups en shortcuts, maakt dat S.C.A.R.S. lang leuk blijft. Als ik je dan ook nog vertel dat de graphics mooi zijn, het geluid werkelijk fenomenaal (het knalt je boxen uit) en de besturing van de wagens soepel verloopt, dan kan de conclusie niets anders zijn dan dat S.C.A.R.S. een -top-game is.


De magneet doet z'n destructieve werk.


De sneeuwcircuits zijn rete-moeilijk.


Zo neem je dus de eerste plaats over.


M'n olifantje ligt op kop.


Opdonderen flapoor!


Iets te scherp ingestuurd.

POWER TIP

[illegible] schieten standaard [illegible] vooruit, door de rich- [illegible] omlaag te drukken [illegible] het vuren, schiet je [illegible]

In S.C.A.R.S. race je niet met gewone wagens, nee, neushoorns, cobra's, haaien en panters zijn omgebouwd tot even waanzinnige als meedogenloze racemonsters.

RACE-MONSTERS

Een racegame waarin de wagens het uiterlijk hebben van dieren, dat vraagt natuurlijk enige uitleg.
Het blijkt dat in het jaar 3000 supercomputers de heerschappij op ons planeetje hebben overgenomen. Deze uiterst intelligente machines hebben uit verveling een negental bizarre bolides ontworpen die in een keiharde strijd moeten aantonen wie zich het meest ultieme race-monster mag noemen.
Je krijgt aanvankelijk de keus uit vijf 'wagens', later wordt dat aantal uitgebreid tot negen. De wagens zijn in dit geval ook letterlijk racemonsters te noemen want kwa uiterlijk zijn ze gemodelleerd naar een negental dieren met alle hun eigen sterke- en zwakke punten op het gebied van snelheid, acceleratie, wegligging, bepantsering en wapenarsenaal.
Je begrijpt dan ook dat het in S.C.A.R.S. niet alleen gaat om zo snel mogelijk te rijden maar dat het ook zaak is je wapens (en overige powerups) op de juiste manier en het juiste tijdstip in stelling te brengen.

EXPLOSIEF SPELLETJE

De wapens en powerups spelen in dit spel een grote rol. Een aantal daarvan is zeker het noemen waard. Zo kun je een magneet afvuren die een van je tegenstanders een tijdje vasthoudt en krijg je soms de beschikking over een tijdbom die je aan een tegenstander kunt 'overhandigen'. Grappig daarbij is dat je de klok ziet aftellen en dat degene die de tijdbom heeft, deze ook weer snel aan jou terug kan geven. Zo kan voordat de klok op nul staat, de bom meerdere keren van eigenaar wisselen.
Verder zijn er genoeg turbo's, kogels en raketten te scoren, waardoor de term 'explosief spelletje' hier volledig op z'n plaats is.

ANGST-SCHREEUW

De opzet van dit racespel is vertrouwd. Je kunt kiezen uit de Challenge mode (één tegen één), een Time Attack (om te oefenen) een VS mode (tot vier spelers tegen elkaar) en als belangrijkste de Grand Prix.
De Grand Prix mode is weer onderverdeeld in een vijftal Cups die bestaan uit een aantal tracks die in een bepaalde volgorde moeten worden afgewerkt, je dient echter wel eerst een Cup winnen om door te mogen naar de volgende. Hoe verder je komt in het spel, hoe hoger de moeilijkheidsgraad.
In totaal zijn er negen circuits die zowel bij dag, nacht, schemer en regen afgewerkt moeten worden. Verder is er nog een Mirror mode waarmee je de circuits andersom kunt rijden.
Kwa geluid verdient het spel een dikke voldoende en met name de 'angstkreten' van een getroffen wagen/dier, passen goed bij de sfeer van de game.
De circuits zien er aardig uit en bieden genoeg afwisseling (ook door de shortcuts) om boeiend te blijven. Verwacht echter geen spektaculaire graphics; S.C.A.R.S. moet het spektakel vooral van de gameplay komen.

CONTROLE

En met die gameplay zit het wel goed. De wagens gedragen zich zeer verschillend waardoor je een afgewogen keuze kunt maken tussen snelheid en wegligging, bepantsering of wapens. Alle racemonsters sturen lekker en het gebruik van de wapens en powerups is ook in het heetst van de strijd goed onder controle te houden.
Met realistisch racen heeft het allemaal weinig te maken maar gamers met snelle vingers die fun zoeken en niet vies zijn van een bommetje hier en een bazookaatje daar zullen heel wat van hun 'dierlijke lusten' kunnen botvieren.

RAPPORT

graphics	7^{3}
geluid	8^{4}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	8^{6}

- Veel wapens en power-ups
- Aktie vanaf het eerste moment
- Goede controle over wagens en wapens
- Vier spelers tegelijk met Multitap

PLAYSTATION
Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Vivid Image
Distributeur: UBI Soft
Tel:035-5288807

8^{3}

S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation) is een racegame met een hoge fun-faktor. Ben je een liefhebber van dit genre dan zal je aan dit spel veel plezier beleven.

ED



Small Soldiers

Games als spin-offs van films zijn zelden echt de moeite waard, dat weten we zo langzamerhand wel. Bij Small Soldiers hebben ze meteen maar verschillende games gemaakt voor verschillende platforms. Ruben was niet echt laaiend enthousiast over de PSX-versie. Wat zou de PC-titel ons brengen?

RAPPORT

graphics	6,5
geluid	6,0
originaliteit	6,5
speelbaarheid	7,0

▲ Goed voor achtjarigen
▼ Geen multiplayer
▼ Kutstemmetjes
▼ Selecteren gaat vaak fout

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, 25 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, geluidskaart, 3Dfx aanbevolen.
Fabrikant: Hasbro
Distributeur: Hasbro Benelux
Tel: 030-2809600

6,5

Tja, ik weet het niet hoor. Misschien als je de film echt heel heel erg leuk vond, dat je ook met de PC-game uit de voeten kan. Voor de gemiddelde gamer is het te simpel, te makkelijk en ook niet mooi genoeg.
ANDREAS

TOYS 'R US

Small Soldiers voor de PC is duidelijk bedoeld voor de wat jongere gamer. Het is beetje een kruising tussen aktie en strategie, tussen 2D en 3D, tussen originaliteit en knulligheid. Het is een single-player titel met een vrij lineair verhaal dat niet echt overeenkomt met de film, maar wel zo'n beetje dezelfde strekking heeft.
Als je de film hebt gezien weet je ongeveer wel hoe het zit. Die 'Small Soldiers' zijn een legertje tot leven gekomen action figures die allerlei doldwaze avonturen gaan beleven in de mensenwereld.

SIMPEL

De game begint in de speelgoeddoos, waar je mag kiezen met welk team je wilt spelen: de Gorgonites of de Commando Elites. Na je keuze begint de game en moet je je speelgoedmannetjes door een tiental missies heen loodsen. Er moet bruut gevochten worden om een missie door te komen, maar ook een beetje nagedacht.
Gelukkig hoef je bij Small Soldiers geen resources te verzamelen of legers te managen, maar kan je je concentreren op je mannetjes aan de frontlinie. En gaat er eentje dood, dan zit er wel weer een nieuwe in de magische speelgoeddoos. Zo niet, dan is het spel afgelopen en mag je 't opnieuw proberen.
Nu zal dat niet snel gebeuren: ten eerste kun je om de seconde saven, ten tweede is het spel zo verschrikkelijk makkelijk, dat zelfs de grootste nono in één keer de expert-mode kan doorwandelen, zonder al te veel schade op te lopen. Is dat eenmaal gebeurd, dan kan je de game weer terugzetten in de kast. Een tweede keer zal niemand de missies van Small Soldiers willen spelen en bij het zoeken naar de Multiplayer mode kom je al snel tot de spectaculaire conclusie dat die er niet is! Ik ben serieus.

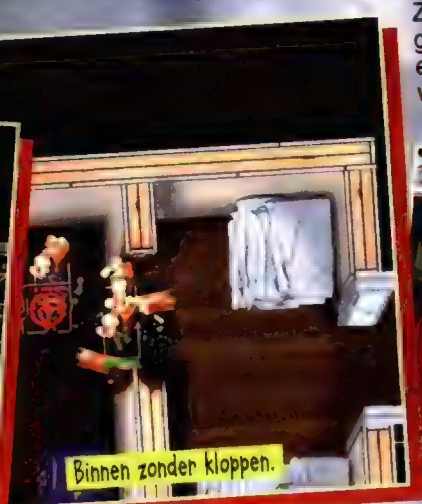
STOMME STEMMEN

Eenmaal bijgekomen van de schok, kijken we verder. Met de graphics en het geluid is in principe niks mis, maar een paar op- en aanmerkingen kan ik niet onderdrukken. Zo geeft de 3D omgeving niet echt een ruimtelijk gevoel en krijg je binnen no time barstende koppijn van de constante herhalingen in de stemmen van de characters. Ik word soms al ziek van die Starcraft-stemmetjes of die vervelende soldaatjes in Commando's, maar de Small Soldiers verslaan op dit gebied alles en iedereen.
Net zo irritant is het feit dat bij het kiezen van je mannetjes niet altijd het mannetje wordt geselecteerd dat je wilt selecteren.
Toen het mij een derde keer gebeurde dat het verkeerde mannetje zomaar de verkeerde kant opwandelde en allemaal verkeerde dingen ging doen, zoals doodgaan, had ik het wel gehad met Small Soldiers.


Voeten van tafel!


Het is mooi geweest.


Toy Story was heel wat leuker.


Binnen zonder kloppen.


Hé, vergeet je de Danoontjes niet.

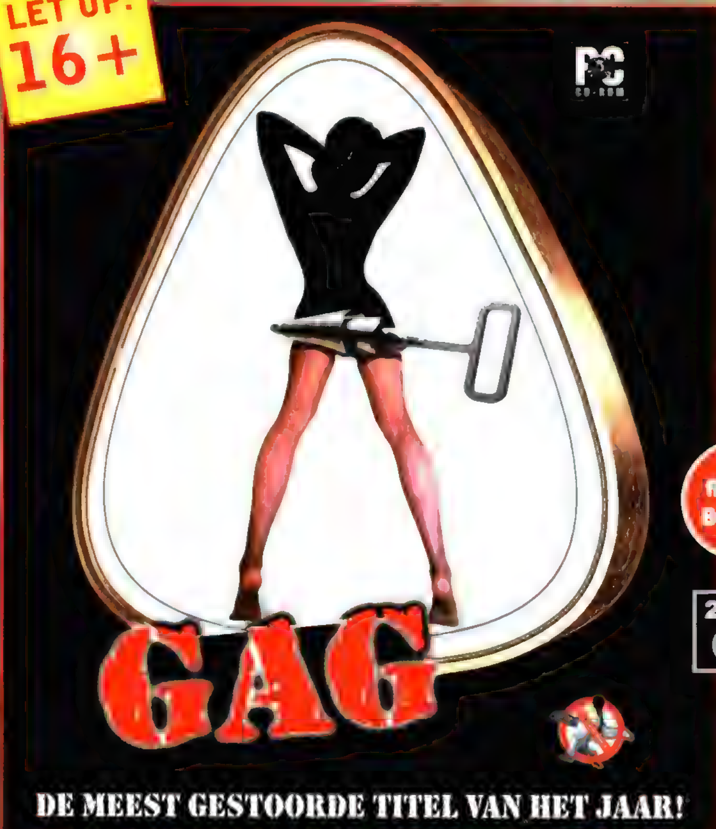
NIEUW!

GAG

DE ONGEKUISTE VERSIE!

PRIDE INTERACTIVE

LET OP: 16+



fl. 79,95
Bfr. 1599

2 CD's

GAG IS DE MEEST MAFFE ADVENTURE [illegible]

Het spel draait om het vinden van een tegen-gif. Dit medicijn heb je nodig omdat je gebeten bent door een giftige pinguïn. Door deze beet ben je **COMPLEET IMPOTENT** geworden en dat is voor een gozer die een groot liefhebber van de daad natuurlijk niet echt prettig.

JE ZULT NU DE HELE WERELD MOETEN RONDREIZEN EN VELE MAFFE OPDRACHTEN MOETEN VERVULLEN VOOR JE EINDELIJK WEER MET JE HOBBY KUNT VERDER GAAN.

[illegible] VIAGRA WERKT NIET IN DIT GEVAL!

GAG is een game vol humor, sex & nutteloze avonturen. Je zult een geheel nieuwe kijk krijgen op het genre van adventure games.

Geen enkele opdracht of aanwijzing in het spel is logisch of enigszins nuttig. Het beste kun je GAG spelen als je niet te hard nadenkt. Dit zal voor de meeste gamers een niet echt moeilijke opdracht zijn.

WIE MOETEN GAG SPELEN:

1) OVERSEKSTE GAMERS V. 16 JAAR EN OUDER
2) GAMERS ZONDER POTENTIE PROBLEMEN.
3) LIEFHEBBERS VAN MOOIE VROUWEN & STOMPZINNIGE SPELLETJES.

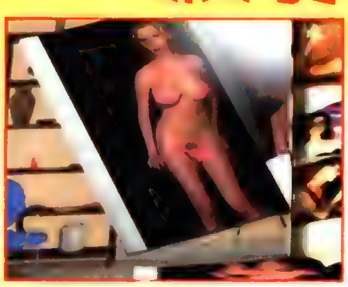
WIE MOETEN GAG ZEKER NIET SPELEN:

1) BOND VOOR BEHOUD VAN DE PINGUIN
2) GAMERS DIE NIET TEGEN NUTTELOOS BLOOT KUNNEN
3) GAMERS DIE ER NIET TEGEN KUNNEN DAT HUN ZIEKTE "IMPOTENTIE" ALS BASIS VOOR EEN GAME WORD GEBRUIKT.

GAG BEVAT:



GEVAARLIJKE PINGUÏNS



GRUWELIJK MOOIE VROUWEN



MAFFE MINI GAMES O.A. SEX-TETRIS



O JA, HET IS NOG EEN MOOI SPEL OOK!

GAG: DE MEEST "FOUTE" TITEL VAN HET JAAR!!!

VERWACHT:JANUARI 1999!!!

KIJK OOK OP: WWW.GAMESWEB.NL/PRIDE/GAG


TRESPASSER
THE LOST WORLD
"De meest geavanceerde technologie die we ooit gezien hebben in een PC-speltitel."
Echte beelden uit het spel
Je bent alleen op een afgelegen eiland voor de kust van Costa Rica.
Het is bepaald niet een gemiddeld tropisch paradijsje. Dit is Site B, de lang geleden verlaten onderzoeksfaciliteit van InGens, waar genetische experimenten leidden tot de wedergeboorte van de wreedste roofdieren uit de geschiedenis.
Je weet wat hier allemaal is gebeurd. Je bidt dat alles rustig zal blijven.
Maar al snel kom je erachter… dat je niet alleen bent.
DreamWorks Interactive
PC CD
Electronic Arts
www.trespasser.com
© 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is een handelsmerk van DreamWorks L.L.C. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK TM & © 1997 Universal City Studios, Inc. en Amblin Entertainment, Inc. Gelicenseerd door Universal Studios Licensing, Inc. Alle rechten voorbehouden. Electronic Arts en het Electronic Arts-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden.



H·E·D·Z

In het HEDZ-instruktieboekje staat de volgende tekst: 'Als vijandige HEDZ alle aktieve hoofden verliezen worden ze als 'naakt' bestempeld en hebben ze een paar seconden om zoveel mogelijk dode hoofden te verzamelen, voordat ze uit een planetoïde getransporteerd worden.' Ik hou mijn hart vast!

BUSJE KOMT ZO?

Oké, ik zal het maar meteen eerlijk zeggen: volgens mij moeten ze snel een busje sturen naar VIS Interactive, het Schotse softwarehuis dat HEDZ heeft geproduceerd en de volledige creatieve afdeling in de dwangbuis gooien.
De mensen die HEDZ hebben bedacht zijn gevaarlijke gekken en mogen geen dag langer op vrije voeten lopen. Klinkt overdreven?
Wacht maar tot je de storyline van HEDZ hebt gehoord…
Check dit: een verkenner van een verre planeet drong ooit per ongeluk het afgehakte hoofd van een mens binnen en ontdekte dat hij door middel van transmutatie van de hersenen de krachten van de vorige eigenaar over kon nemen. Binnen no time stikte het op aarde van de aliens die als hobby menselijke hoofden gingen verzamelen.
Ze ontwikkelden een manier om de hoofden te conserveren en even later was de aarde één grote chaos vol hoofdenverzamelende aliens. Weer eens wat anders dan postzegels, toch?



NOU JA!

Om die lauigheid een beetje in banen te leiden werd besloten om de hoofdenjacht te legaliseren door er een nationale sport van te maken: Head Extreme Destruction Zone, oftewel Hedz.
Op de planetoïdengordel Nappa werd een aarde-achtige omgeving nagebootst, waar de Aliens elkaar naar hartelust konden bevechten en dat is ongeveer waar de game begint.
Jij bent een van die Alien headhunters en je moet proberen zoveel mogelijk hoofden te verzamelen terwijl je de hele Nappa gordel doorkruist.
Welke zieke geest bedenkt in godsnaam zo'n belachelijk verhaal?

RAAR MAAR WAAR

Nou ja, je staat dus in het eerste veld en hebt vijf hoofden ter beschikking. Met je toetsenbord of de muis switch je heen en weer tussen de hoofden, beweeg je je alien en kan je akties uitvoeren.
Elk hoofd heeft zijn eigen akties en specialiteiten. Zodra je een tegenstander te grazen hebt genomen kan je weer hoofden uit zijn collectie roven.
En je komt de vreemdste koppen tegen: voor je 't weet, sta je met het hoofd van Jimi Hendrix of dat van Elvis op je lijf. Er zijn zo'n 225 hoofden te vinden verspreid door het spel en de concurrentie is moordend!
En hoe meer hoofden een headhunter in zijn bezit heeft, hoe meer mogelijkheden, wapens, vervoer, healingpower etcetera.



MULTI IS GOED

Naast de single player mode waarin je de twintig verschillende 3D-planetoïden moet doorkruisen, is er een uitgebreide multi player setup met time-limit en deathmatch opties.
HEDZ over een netwerk is echt een gekkenhuis, al is het jammer dat je tegenstanders moeilijk herkenbaar zijn. Hun hoofden veranderen immers om de seconde!
Grafisch is Hedz niet echt baanbrekend, maar mooi is het zeker. De heldere en felgekleurde hoofden zijn in ieder geval heel grappig en zorgen echt voor een heel funny spel.



POWER TIP

Houd de website van HEDZ in de gaten voor nieuwe hoofden, levels en wapens: http://www.hedz.com.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	7⁵
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁰

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bf.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium100, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, DirectX5.2.
Fabrikant: VIS Interactive
Distributeur: Hasbro Benelux
Tel:030-2809600

8^3

Ze zijn echt gek geworden daar bij VIS Interactive, want zo'n laue titel heb ik in mijn hele PU-carrière nog niet gezien. Maar naast een origineel concept heeft de Schotse software-firma ook een kwalitatief prima produkt neergezet. Misschien wordt dit nog wel een enorme hit. Maar misschien ook wel niet! Oké, ik hou mijn kop wel.
ANDREAS



Kijk eens wat een frisse kleuren.



Voehoe, hierboven!



Soepel met de hoepel.



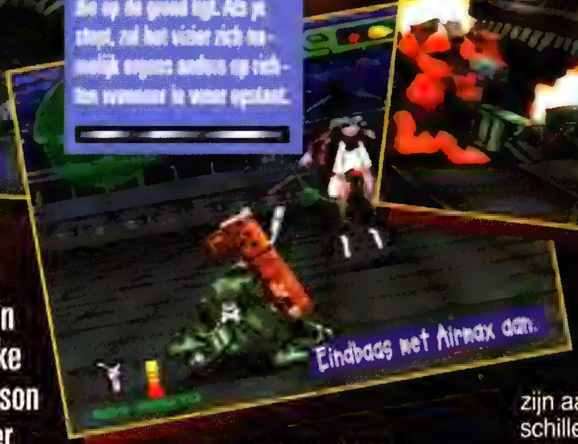
Grafschennis.



Leuk behangetje, niet?



POWER TIP









Shadow Gunner
The Robot Wars

Is er nog iemand geïnteresseerd in het besturen van een robot in plaats van een menselijke character vanuit third person view? Zo ja, dan is hier Shadow Gunner: Robot Wars. Ga de strijd aan met immens grote metalen gevaarten, en zorg dat je zelf niet vroegtijdig op de schroothoop belandt.

MAN VS MACHINE

Met alle Lara's en Dukes die je tegenwoordig kunt vinden op de consoles, is het uiterst lastig om als robot een voet tussen de deur te krijgen. Gamers lijken zich immers meer te kunnen vereenzelvigen met characters van vlees en bloed (weliswaar opgebouwd uit sprites en polygonen) dan met mechanische schepsels.
Shadow Gunners zal dan ook heel wat in z'n mars moeten hebben om dezelfde populariteit te krijgen als de games waarin menselijke characters de lakens uitdelen. Wel, laat me jullie nu alvast mededelen dat dit nooit en te nimmer zal gebeuren, want deze 3D shoot'em up game schiet op bijna alle fronten zwaar tekort. Hebben jullie een minuutje of wat, dan leg ik uit waarom.

EIND GOED, AL GOED?

Shadow Gunner speelt zich af ergens in de verre toekomst waarin robots de veiligheid van de mens dienen te garanderen.
En natuurlijk zijn er slechte mensen in het spel die om een of andere duistere reden de macht willen overnemen. Deze bad guys produceren hun eigen robotleger dat het halve land onveilig maakt, en namens het wat aardigere volk word jij vervolgens ingeschakeld om de vijandige bases, inclusief het leger van deze organisatie compleet te vernietigen.
Zij janken, jij en de rest van het land blij. Eind goed, al goed, maar game goed?
Niet als je het mij vraagt. In de drie levels die elk vijf veel te korte missies omvatten, mag je verwachten dat je nogal wat verschillende vijanden tegen het lijf loopt, maar niets is minder waar.
Door de gehele game heen (die ik in een paar avonden had uitgespeeld) stuitte ik op iets meer dan een dozijn aan verschillende schepsels, die weliswaar allemaal beschikten over een eigen wapenarsenaal en allemaal hun eigen looks en handelswijze hadden, maar daar is alles ook wel mee gezegd.

ERG WEINIG GADGETS

De levels waarin je vijanden (en de objekten die je moet verwoesten) zich bevinden, zijn zoals gezegd aan de korte kant. Het kost je weliswaar wat moeite om er heelhuids doorheen te komen, maar met de powerups en bommen die je kunt verkrijgen door bijna vernietigde robotten een laatste klap te geven, zul je er naar verloop van tijd steeds makkelijker doorheen komen.
De interne en externe omgevingen ogen niet al te mooi (waarbij met name de verhoudingen tussen robots en gebouwen niet voldoende in het juiste perspektief zijn gebracht), en doen me sterk denken aan games die een aantal jaren geleden al op de PSX verkrijgbaar waren.
Daarbij komt ook nog eens dat het wapenarsenaal dat je tot je beschikking hebt (een hand- en een schouderwapen) ook niet al te uitgebreid is.
Het wordt allemaal wel wat interessanter wanneer je in bezit komt van een op de rug te installeren jetpack die je pijlsnel uit netelige situaties kan doen ontsnappen.
Maar ja, met alleen zo'n jetpack-gadget breng je een uiterst middelmatige game als Shadow Gunner echt niet naar een hoger nivo.



RAPPORT

graphics	6⁰
geluid	6²
originaliteit	5⁰
speelbaarheid	5⁶

- ▲ Non-stop knallen
- ▼ Erg korte levels
- ▼ Beetje gedateerd allemaal
- ▼ Beperkte houdbaarheid na uitspelen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Ubi Soft
Tel: 035-5288807

5⁷

Dit is dus typisch zo'n 'één keer rondspelen, nooit meer uit de kast halen' game, en ik raad dan ook iedereen aan om hier met een flinke boog omheen te lopen. Al ben je nog zo leip van robots.

SKATE

Magic & Mayhem



De makers van X-Com presenteren hun nieuwste telg: Magic & Mayhem. Een RPG met strategische elementen en voor de verandering niet in turn-based, maar in real-time.


Wat is dat toch met bruggen dat er altijd om gevochten moet worden?

RENAISSANCE

De tijd dat het spelen van RPG's tot de liefhebberij van een klein groepje fanatici behoorde, lijkt achter ons te liggen. Veel RPG titels zien de laatste tijd het licht en steeds meer gamers lijken te zwichten voor dit fantasierijke genre. Dat begon allemaal met Diablo, toen was er de terugkeer van Might & Magic, maar ook komende titels als Diablo II, Heretic II, Baldurs Gate, en veel spellen die RPG elementen integreren, maken dat dit genre een ware Renaissance beleeft.
M&M is te omschrijven als een real-time RPG strategy. Je speelt een jonge, nobele wizard die verdwaald is in een onvriendelijke wereld. Een wereld die bewoond wordt door allerlei gespuis en nog onvriendelijkere 'baron wizards', die je zult moeten bevechten om te overleven.
De bedoeling van het spel is om per landkaart alle regio's te overwinnen, door daar de dienstdoende wizard te verslaan.

SPELLS

Een belangrijk onderdeel van het spel is spell-casting. Er zijn een hele sloot van die spreuken, en een van de belangrijkste is het oproepen van wezens. Je kunt monsters oproepen en die voor je laten vechten, maar ook vriendelijkere wezens die dan voedsel voor je gaan zoeken. Zo moet je altijd een wezen op een lifestone laten staan, zodat je steeds weer verse energie krijgt.
Je kunt zogenaamde mana-sprites verzamelen om meer mana te krijgen, hetgeen nodig is om spells te casten. Ook kun je talismannen verzamelen door wizards te verslaan. Hiermee kun je weer krachtigere spells aanmaken. Verschillende combinaties van talismannen geven zeer krachtige spreuken. Je kunt ook attack spells en defend spells gebruiken, maar de belangrijkste blijven die voor het oproepen van wezens. Moet je het in het begin nog doen met relatief zwakke zombies, later kun je grote afzichtelijke demonen te hulp roepen. De wizards die je moet bevechten zijn ook niet gek, en zullen ook een potje magie uit de kast rukken en verschillende monsters in het leven roepen. Zien ze jou dan zullen ze altijd op je af gaan. Een evil wizard zal altijd jouw opgeroepen wezens proberen te vernietigen, maar als je te dichtbij komt, gaat hij er weer snel vandoor.


Je laat je knikkers vallen.


Ondanks de vriendelijke uitstraling van onze held wordt er zonder pardon bloed vergoten.

KLEIN

De graphics zijn mooi, en tonen magie en mysterie in al hun volheid, zoals de effecten die de spreuken met zich meebrengen, de monsters (gnomen, trollen, zombies), de andere wezens (tovenaars, gracieuze eenhoorns, aardmannen) en de lokaties.
De speelvelden (een Keltische, een Griekse en een Middeleeuwse) zijn weer onderverdeeld in tien verschillende mappen. De mappen waarin je speelt zijn mooi (met 3D effekten zonder het gebruik van een 3D kaart) met heuvels, beekjes, bruggen, bossen en bergen. Alleen zijn de kaartjes nogal klein en de wezens relatief groot waardoor het allemaal een beetje krap aandoet. Wanneer je echter genoeg mana hebt en flink wat wezens wil 'casten' wordt het al snel overzichtelijker.


Een eenhoorn. Als dit geen Fantasy is.

POWER TIP

Ga de confrontatie met een eind-wizard nooit zelf aan, maar stuur er een groepje wezens op af.


Links onderin zie je een lifestone.

RAPPORT

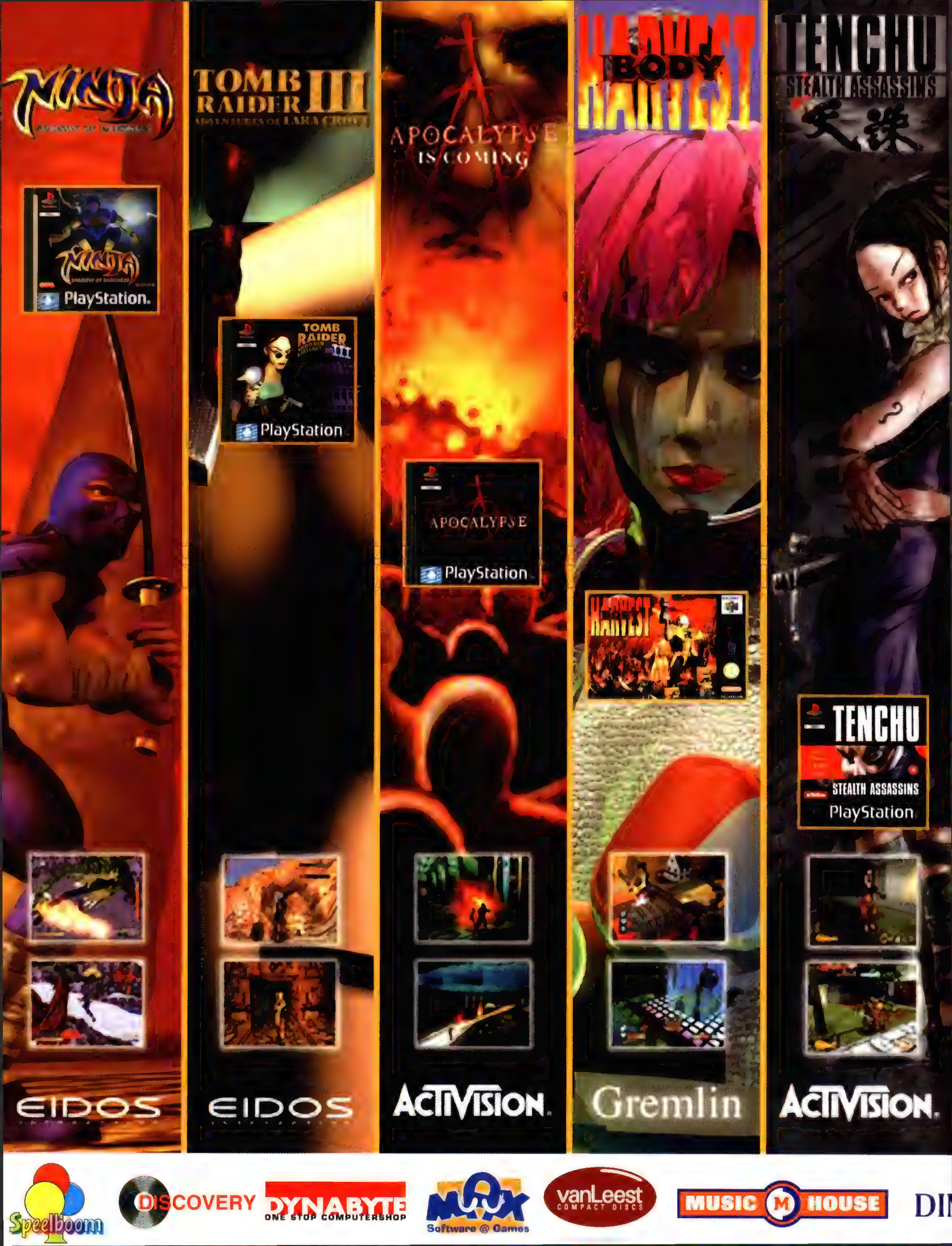
graphics	8⁵
geluid	8⁰
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁰

+ [illegible]
+ AI
− Interface
− Kleine kaartjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 100 (P133 aanbevolen), 16 Mb RAM (32 Mb aanbevolen) 95 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mythos Games
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

8³

Magic & Mayhem is een verfrissende, uitdagende RPG met een aardig strategisch tintje. Ik vind de kaarten waarin je speelt echter aan de kleine kant en de bediening is flink wennen, maar dat zal voor de liefhebbers vermoedelijk geen probleem zijn.
JAN



NINJA
PlayStation
TOMB RAIDER III
TOMB RAIDER III
PlayStation
APOCALYPSE IS COMING
APOCALYPSE
PlayStation
BODY HARVEST
HARVEST
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
PlayStation
EIDOS
EIDOS
ACTIVISION
Gremlin
ACTIVISION
Speelboom
DISCOVERY
DYNABYTE
ONE STOP COMPUTERSHOP
MAX
Software @ Games
vanLeest
COMPACT DISCS
MUSIC M HOUSE



HERETIC II
PLAYSTATION SILICON VALLEY
DUKE NUKEM TIME TO KILL
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
SIN
PlayStation
PlayStation
ACTIVISION
GamePoint
TAKE 2
ACTIVISION
GamePoint
Dixons
je komt ogen en oren tekort.
free record shop
Intertoys
bart smit
www.contact.nl
CONTACT


BEL 0909 - 8111
BEL & WIN
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
NINJA
SHADOW OF DARKNESS
PlayStation
TOMB RAIDER III
PlayStation
+
Gezien het geweldige succes van onze Tomb Raider III-Telecardactie, geven wij opnieuw een lading exclusieve telecards weg bij aankoop van Ninja.
Wees er snel bij want deze actie loopt maar zolang de voorraad strekt!
free record shop
Dixons
Intertoys
MAX
Speelboom
bart smit
Wil je kans maken op één van de unieke collectors items van Lara Croft of één van de fantastische Caterpillar-artikelen, bel dan naar het bovenstaande 0909-nummer en doe mee met de verschillende competities.
Er zijn prijzen voor de competitiewinnaars én voor iedere 100ste beller !!!
RADIO 538
RADIO 538
101.2 FM
"Tomb Raider III", 'Lara Croft" and "Ninja" are registered trademarks of Core Design Ltd.
wedstrijden, cheats en tips : www.contact.nl
EIDOS
CONTACT

POWERWEB Update

http://www.powerweb.nl

Nieuw Forum

Het Powerweb is langzaam maar zeker steeds beter aan het worden. Gebleven zijn natuurlijk de wekelijkse nieuws updates en de downloadable demo's, geheel vernieuwd is het Forum dat nu veel meer mogelijkheden biedt.



Doordat dagelijks vele internetters gebruik maakten van ons Powerweb-forum kwam het steeds vaker voor dat er dingen mis gingen. Daar is nu gelukkig verandering in gekomen want er is inmiddels een heel nieuw forum geïnstalleerd met tal van nieuwe mogelijkheden. Zo is het nu, dankzij een registratiesysteem, niet meer mogelijk dat anderen berichten posten onder jouw naam, ook is het mogelijk om je eigen berichten te verwijderen en wordt er met behulp van cookies aangegeven of je een bericht al wel of nog niet gelezen hebt.

NIEUWE RUBRIEKEN

Op het nieuwe forum vind je drie rubrieken. In de Advertentie rubriek mag je tweedehands games of hardware te koop aanbieden/vragen. In de Tips & Tricks rubriek kun je terecht als je geïnteresseerd bent in de laatste cheatcodes of als je hulp nodig hebt bij dat ene level in bijvoorbeeld Tomb Raider 3.

Wil je ons graag laten weten wat je van het nieuwe forum vindt of heb je opmerkingen over de nieuwste PU, dan kun je je uitleven in de rubriek Jouw Mening.

Ik waarschuw je wel alvast, want in de laatste rubriek kan het er soms hard aan toe gaan. Heb je je nog niet geregistreerd? Ga dat dan snel doen op *www.powerweb.nl*!

POWER MAILINGLIJST

Als je niet kunt wachten tot de nieuwe Power Unlimited uit is, en je perse wilt weten wat er in de PU van volgende maand staat, dan kun je via het Powerweb een abonnement nemen op de Mailinglijst. Je krijgt dan iedere maand een e-mailtje met daarin een beschrijving van wat er allemaal voor koele shit in de volgende PU staat.

Natuurlijk gaan we heel zorgvuldig met je gegevens om en zullen we je e-mail adres niet doorverkopen.

Echt waar. We zweren het!

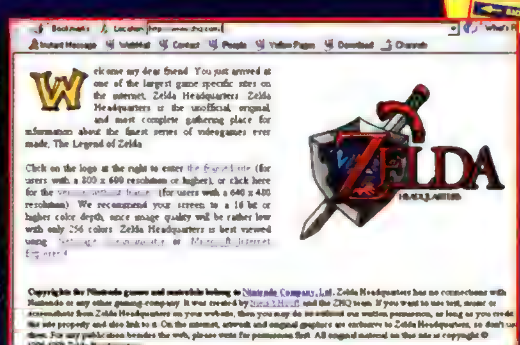
Jezelf opgeven kan op het Powerweb.

Ga naar de shop en klik op de knop ' Next Power'.

GAMESITES

Voor alle Metal Gear Solid fans die nog niet de kans hebben gehad om een import versie van het spel te spelen en die dus nog tot maart moeten wachten, is er alvast een zoethoudertje van Konami. Alles wat je wilt weten over een van de beste games van het jaar vind je op *http://www.metalgear.com*.

Goede GameSites hoeven trouwens niet altijd door grote bedrijven gemaakt te worden. Dat bewijst Niels 't Hooft met zijn website Zelda Headquarters. Je had het waarschijnlijk al geraden; deze site staat dus helemaal in het teken van Zelda. Wat ons betreft een echte aanrader. Check het op *http://www.zhq.com*.



En dan nu even iets voor alle PlayStation fans. Sony heeft een nieuwe domeinnaam geregistreerd die misschien al iets weggeeft over de naam van de nieuwe PSX: *http://www.playstation2000.com*. Er is nu nog niet zoveel te zien maar wie weet hebben we het straks dus niet meer over de PlayStation 2 maar over de PlayStation 2000. Het zou mij in ieder geval niet verbazen.

BORIS



GRIM FANDANGO

Eindelijk ligt Grim Fandango dan in de winkels. LucasArts stelde de release keer op keer uit. Het eindresultaat mag er echter wezen; Grim Fandango is verreweg het mooiste adventure dat ik ooit gespeeld heb en ook de lastigste...

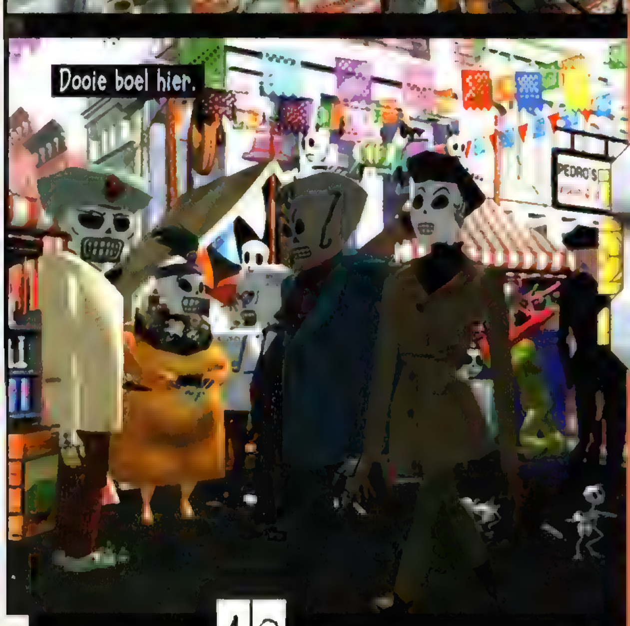




De dood rijdt mee.



McDonald's in het Rijk der Doden.



Dooie boel hier.



Met gevoel voor stijl ingericht.

Genoeg gelachen joh, kom mee naar huis.

RAPPORT

graphics	10
geluid	9[5]
originaliteit	9[0]
speelbaarheid	8[0]

- ▲ Erg grappig
- ▲ Waanzinnige omgevingen
- ▲ Sterk verhaal
- ▼ Bijzonder lastig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler. Windows 95.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023- 5530130

9[1]

Adventure-fans mogen dit spel niet in de winkel laten liggen. Daarvoor ziet het er te mooi uit, is de verhaallijn te sterk en zijn de beelden en dialogen te grappig. Grim Fandango vraagt wel de nodige 'adventure-ervaring' want makkelijk is anders.
J.J.

POWER TIP

Vraag aan de clown met de ballonnetjes of hij twee dooie wormen wil maken. Je hebt ze later nodig.

MIERENNEUKER

LucasArts staat bekend als de grootste mierenneuker onder de gamesdevelopers. De discipelen van George Lucas streven, net als de grote baas, naar de absolute perfektie. Zoals jullie misschien nog weten was ik een paar maanden geleden in San Rafael op bezoek bij de makers van Grim Fandango. De korte preview die ik daar te zien kreeg, beviel mij bijzonder goed.
Toen ik ontwerper Tim Schafer (Full Throttle) dan ook enkele complimenten gaf, reageerde hij geprikkeld. "Het kan allemaal nog veel beter, het ziet er eigenlijk niet uit." Ik weet echter zeker dat menig producent het produkt in die vorm al op de markt had gebracht. Maar niet LucasArts, die willen alleen het beste van het beste. En dat leidt dus vaak tot eindeloos uitstel...



I want you!

REISBUREAU VOOR LIJKEN

Eerlijk is eerlijk, GF is de moeite van het wachten absoluut waard geweest. De graphics benaderen inderdaad de absolute perfektie.
Toen ik het spel opstartte, kreeg ik de beginscène te zien. 'Ha!', dacht ik, 'het bekende introfilmpje. Ziet er natuurlijk gelikt uit, maar als je straks gaat spelen, wordt het allemaal minder. Dus niet te veel op letten, anders ben ik later zo teleurgesteld.'
Tot mijn grote verbazing stopte 'het filmpje' opeens. Eerst dacht ik

M
NGO



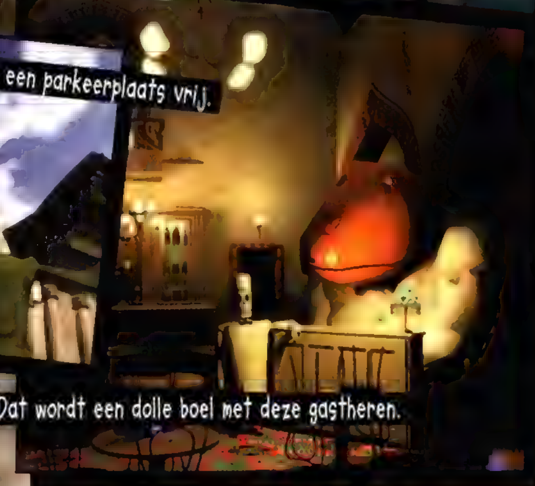
POWER TIP

Ga in het begin als eerste met de lift naar de garage toe en niet naar buiten. In de garage begint het verhaal namelijk.









aan een vastloper, maar algauw bleek dat je gewoon moest beginnen met spelen… in 'dat filmpje' dus.
In GF bestaat er geen enkel grafisch verschil tussen de cut-scenes en de delen die je speelt en dat maakt het spel visueel enorm aantrekkelijk.
GF lijkt, net als Full Throttle, nog het meest op een stripverhaal. Ditmaal bewegen er echter geen stoere bikers, rondborstige babes en Hells Angels over je scherm, maar lijken en geraamten.

DEPARTMENT OF DEAD

Het draait in GF allemaal om Manny Calavera, een lollig geraamte, dat in dienst is bij de DOD, het 'Department of Dead'.
Je kunt het DOD 't beste vergelijken met een reisbureau voor lijken. Werknemer Manny moet doden oppikken en voor hen de vierjarige reis naar het Rijk der Doden regelen. Naar gelang hun gedrag op de aardbol wordt dit een lange wandeling of een reis per eerste klas trein. En de DOD ziet natuurlijk het liefst mensen met de trein reizen. Daar verdienen ze het meest aan.
Het is ook voor Manny belangrijk om veel 'engelen' op te pikken. Bij een bepaald aantal top-klanten mag hij namelijk zelf naar het Rijk der Doden toe. Kan hij eindelijk van zijn verdiende oude dag genieten.
Al gauw blijkt het bij de DOD echter een corrupte bende te zijn. Manny krijgt nooit een top-klant aangeboden, die gaan steeds naar een andere medewerker, Domino genaamd. Manny pikt dit niet langer en gaat op onderzoek uit, met alle gevolgen van dien.

KNEKELHUIZEN

Tim Schafer heeft bij het bedenken van het verhaal achter GF veel onderzoek gedaan naar oude Mexicaanse en Azteekse beschavingen. De game stikt daardoor van de Mexicaanse folklore en de omgevingen zien er Midden-Amerikaans uit. Het is allemaal erg sfeervol en ook erg vernieuwend. Ken jij een andere adventure dat zich in Mexico afspeelt?
Humor speelt een belangrijke rol in GF. Schafer wilde dat zowel de beelden als de dialogen lachsalvo's op zouden op leveren. Zo zien alle karakters in GF er ronduit slecht uit. En dan doel ik niet op de grafische kwaliteit, maar op de toestand van hun lichamen. Het zijn allemaal geraamten, tot de duiven aan toe. En net als in de echte wereld, doen de dames oogschaduw en lippenstift op hun schedel, laten de heren een snor groeien en heeft de een een wat dikker knekelgestel dan de ander.
De dialogen zitten vol ongein en dat wordt allemaal nog leuker doordat de knekelhuizen allen met een bijzonder funny Mexicaans accent spreken. Eh hombre…

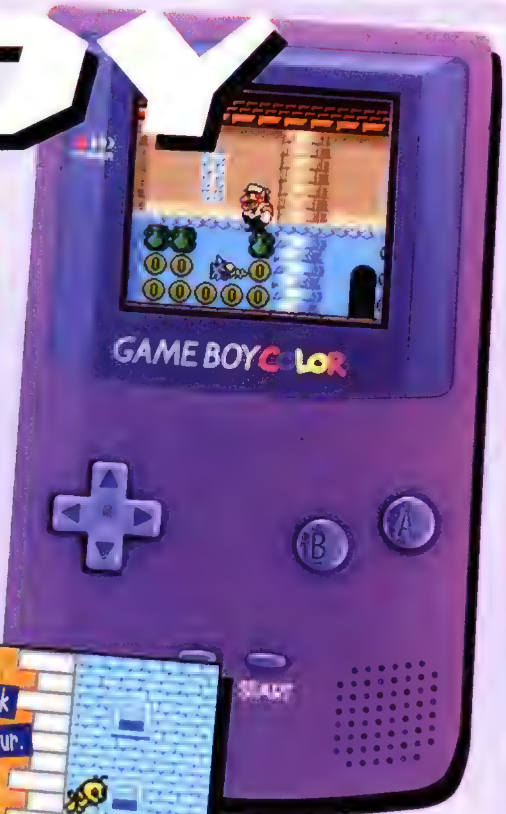
MANNY'S HOOFD

GF is een adventure met een aantal leuke nieuwigheidjes. Zo verloopt de interface in het spel niet via de muiscursor, maar middels het hoofd van Manny. Als Manny ergens langsloopt waar wat te doen valt, dan beweegt hij er met zijn hoofd naar toe.
Een originele optie, die echter niet altijd even handig is. Je merkt het namelijk niet altijd op als Manny met zijn hoofd beweegt. Dit gebeurt vaak als je aan het rennen bent, of als je afgeleid wordt door een gebeurtenis. Een muiscursor die verandert, is dan net wat duidelijker.
GF heeft ook een supersnelle engine gekregen. De wachttijden tussen de verschillende omgevingen zijn hierdoor vrijwel nihil. Als je van de ene kamer naar de kamer loopt, merk je dat nauwelijks. Net als bij andere adventures kun je in GF wandelen, items oppakken en met voorbijgangers praten.
De besturing is simpel en doeltreffend. Alleen het lopen ging soms moeizaam. De programmeurs hebben Manny een bepaald 'loopspoor' gegeven. Als je daar buiten treedt, wil Manny nog wel eens wezenloos gaan rond dribbelen. Dit is inderdaad een kleinigheidje, maar goed, als LucasArts gaat mierenneuken, dan kan ik het ook.

UITGEBREID EN LASTIG

GF is niet bepaald een adventure dat je in een dag uitspeelt. Ten eerste bestaat het spel uit twee CD's, negentig omgevingen, honderden puzzels, 55 karakters en meer dan 7000 dialogen. Er valt dus heel wat te onderzoeken. Dat de walktrough-guide uit een dikke vijftien pagina's bestaat, zegt wat dat betreft genoeg.
Ten tweede is GF bijzonder lastig en naar mijn mening af en toe zelfs ronduit onlogisch. Dankzij de walktrough kon ik het spel redelijk snel doorspelen maar ik kwam er wel achter dat ik sommige oplossingen op eigen kracht waarschijnlijk nooit had gevonden. En aangezien GF een lineair verloop kent, zit je dan muur- en muurvast. Zaken, die op het eerste oog totaal geen waarde leken te hebben, bleken later van absoluut levensbelang te zijn. Soms kon je bijvoorbeeld van iemand zes dingen krijgen of zes antwoorden geven en het meest onzinnige item of antwoord bleek het goede te zijn. Dat soort zaken.
Ik weet echter dat echte adventure-cracks er een hele vreemde manier van denken op nahouden. Een manier van denken die vaak naadloos aansluit op de denkwereld van de makers van adventures, dus dat komt vast wel goed. Bovendien kun je beter een te moeilijk dan een te makkelijk adventure hebben...

GAME BOY COLOR



Sinds 1989 is de Game Boy met straatlengten de populairste console in de spellenwereld. Negen jaar na zijn geboorte kan elke gamer kiezen uit meer dan duizend titels om te spelen op de achterbank van een auto, in de pauze op school, of tijdens saaie vakanties die goedbedoeld zijn georganiseerd door ouders die er geen snars van begrijpen dat hun zoon of dochter liever Mario speelt dan zich te vergapen aan de wonderen van de Sixtijnse Kapel.

GAME BOY POCKET

Vorig jaar werd de Game Boy Pocket gelanceerd. In principe een facelift, want behalve een handzamer formaat (vandaar de naam) en een beter scherm zou je toch meer verwachten na negen jaar evolutie. Dat hebben ook de mensen van Nintendo zich gerealiseerd. De Game Boy had potentieel, dat was duidelijk. In de laatste jaren speelde de videogame-oorlog zich vooral af tussen de high-end consoles: PlayStation, Saturn, Nintendo 64 en binnenkort de Dreamcast. Maar terwijl deze partijen vechten om de high-end markt, heeft Nintendo tijd gevonden om de Game Boy tot een nieuw niveau te tillen. Geen gek idee, gezien het feit dat de Game Boy de best verkochte spelcomputer alle tijden is.
Je zou kunnen zeggen dat de Game Boy Color een soort Game Boy 2 is. Een nieuw tijdperk. Reden genoeg voor ons om dit nieuwe speeltje grondig en kritisch te onderzoeken. Power Unlimited presenteert: De Game Boy Color.

VERBETERDE HARDWARE

Het meest opvallende verschil tussen de bekende Game Boy en de Game Boy Color is natuurlijk het kleurenscherm. Toch is dat niet het enige verschil ten opzichte van zijn oudere broers - de Game Boy en de Game Boy Pocket. Behalve het tonen van leuke kleurtjes is de hardware namelijk op verschillende manieren verbeterd - van de mogelijkheden om gamedata te verwerken tot de helderheid van het scherm.
Dit scherm is niet groter dan dat van de vorige Game Boy's, maar het kan een totaal van 56 kleuren tegelijk vertonen uit een mogelijk palet van meer dan 32.000 kleuren. Niet gekleurde Game Boy titels, waarvan er momenteel meer dan duizend geproduceerd zijn, zullen in zeven of tien kleuren vertoond worden. Hierbij wordt gebruik gemaakt van twaalf optionele paletten als het spel gespeeld wordt op de Game Boy Color.

BELICHTING

Om dit mogelijk te maken wordt gebruik gemaakt van een nieuwe technologie in reflectieve LCD schermen die ontwikkeld zijn door het elektronica concern Sharp. Het is het eerste LCD scherm dat niet van achteren hoeft te worden belicht.
Het resultaat is een scherpe kleurenweergave dat kan worden bekeken in direkt licht, zelfs als dat zonlicht is. Eerdere Game Boy's hadden een wieltje waarmee het contrast kon worden ingesteld. De Game Boy Color heeft dat niet, omdat het scherm altijd goed te zien is zolang er een lichtbron in de buurt is. Het zogenaamde 'active matrix scherm' verbruikt ook nog eens weinig stroom, zodat de twee benodigde AA-batterijen lang meegaan.
Om een lang verhaal kort te maken: de Game Boy Color heeft het beste kleurenscherm dat ik ooit heb gezien op een zakconsole.

CPU

Met een nieuwe naam en een kleurenscherm ben je er natuurlijk nog niet. Een nieuwe spelcomputer moet meer te bieden hebben. En wat heeft de Game Boy Color dan nog meer te bieden? Misschien wel de belangrijkste verbetering is de CPU (Central Processing Unit). Deze is twee keer zo snel als die van de oude Game Boy (2,1 Mhz ten opzichte van 1,05 Mhz). Door deze verbetering krijgen programmeurs de mogelijkheid om meer data te verwerken en ze kunnen hoogwaardigere graphics ontwikkelen. Daarbij spelen de grotere capaciteit van het werkgeheugen en het videogeheugen ook een belangrijke rol. Door deze upgrade van de 'hersens' van de Game Boy Color kunnen complexer games gemaakt worden naast het gebruik van betere graphics en kleur. Hierdoor zullen de nieuwe games gevarieerder zijn en snellere aktie hebben.





LINKEN

Niet alle verbeteringen zijn zo kleurrijk als het scherm. Een daarvan is zelfs in een kleur die onzichtbaar is voor het menselijk oog. Ik heb het hier over de Infrared Wireless Data Port. Infrarode data-uitwisseling is perfekt geschikt voor het uitwisselen van data op een lage snelheid. Hierbij moet je denken aan het ruilen van spelkarakters of passwords. Naast deze nieuwe datapoort beschikt de Game Boy Color ook over de traditionele Game Link poort. Traditioneel alleen in de zin dat je via een kabel multiplayer games kan spelen want de vernieuwde poort is 64 keer zo snel als die van de oude Game Boy's.

ROM

Al deze verbeteringen kunnen alleen worden gebruikt als de software (de games) eenzelfde evolutie ondergaan, en daartoe is ook een mogelijkheid geschapen.
Een limitatie van een Game Boy spel is vaak de grote van de ROM die een spel kan gebruiken. ROM (Read Only Memory) is namelijk de ruimte die je krijgt om programmacode op te slaan in een cartridge. De Game Boy Color geeft programmeurs de ruimte van 64 Mb aan ROM-geheugen, en dat is acht keer zo veel als het huidige maximum.
Technisch gezien zit het allemaal dus wel goed. Om een idee te krijgen van het verschil tussen de originele Game Boy en de Game Boy Color geef ik op de volgende pagina de tech specs weer.

	Game Boy Color	Game Boy
Schermkleuren	56	4
Palet	32.768	4
CPU snelheid	2,1 Mhz	1,05 Mhz
Werkgeheugen	32k	8k
Videogeheugen	16k	8k
Seriële communicatiesnelheid	512k bit/sec	8k bit/sec
Maximale ROM-grootte	64 Megabit	8 Megabit


Een echte smurf is blauw


Space Bunnies must die!
Neem eens wat vaker de trein.


Gex hoort natuurlijk groen te zijn


Zelda op de GB Color.
Maar even niet vergelijken met de N 64


Donkey Kong: het origineel
en de nieuwe versie

COMPATIBLE

Een van de belangrijkste troeven van Nintendo met betrekking tot de Game Boy is natuurlijk de enorme bibliotheek aan games. Met een Game Boy Color kunnen al die titels zonder problemen gespeeld worden, naast alle titels natuurlijk die speciaal voor de Game Boy Color ontwikkeld gaan worden.
Sommige Game Boy Color games zullen echter niet compatibel zijn met oudere Game Boy's. Dat lijkt logisch, maar dat is niet in alle gevallen zo. Het volgende overzicht van de drie game modes van de Game Boy Color zal meer duidelijkheid scheppen, maar het blijft toch belangrijk dat je de verpakkingen van nieuwe games goed bekijkt zodat je zeker weet of het spel dat je wilt aanschaffen ook echt te spelen is op de console die je bezit.
Ten eerste heb je de Monochrome mode. Alle bestaande Game Boy titels vallen onder deze categorie. Deze games hebben een grafisch palet dat bestaat uit vier grijswaarden.Op de Game Boy Color kunnen deze waarden worden toegeschreven aan kleuren en de games zullen worden weergegeven in zeven of tien kleuren, afhankelijk van hoeveel paletten gebruikt zijn bij het programmeren van het origineel.
De tweede mode draagt de naam Dual mode. Deze games kunnen zowel op de Game Boy als op de Game Boy Color worden afgespeeld. Een van de configuraties bij dit type game wordt het 'colorized' model genoemd. In principe gaat het in dit geval over een gewoon Game Boy spel, waarbij de pro-



Tetris DX





Het eerste spel dat klaar is, draagt helaas de naam Tetris DX. Niet dat ik het geen leuk spel vind, maar ik had gehoopt dat de lancering van de Game Boy Color toch op zijn minst gepaard zou gaan met een Mario GB Color of iets dergelijks. Toch zag ik na een half uurtje Tetrissen wel in dat het een nieuwe ervaring is om het spel draagbaar en in kleur te spelen. Daarnaast is in Tetris DX een aantal variaties aangebracht.Ten eerste heb je de Marathon mode. Dit is de originele variant zoals die door Alexey Pajitnov in 1987 is geprogrammeerd. Daarnaast heb je de Ultra mode, waarin je binnen een bepaald tijdsbestek zo veel mogelijk punten moet halen.
De derde optie is de zogenaamde 40-Lines Mode, waarin het spelconcept is omgedraaid en je zo snel mogelijk 40 balken moet wegwerken. De laatste mode heet vs. Com en betekent natuurlijk dat je tegen de computer speelt. Wat misschien wel het meest opvalt is de Two Player optie. Helaas kon ik daar weinig van bekijken, gezien het feit dat ik de enige gelukkige bezitter ben van een Game Boy Color op het vasteland van Europa. Wel nog een leuk detail is dat, als je de computer uitzet terwijl je midden in een spel zit, je verder kan gaan waar je was als je hem weer aanzet. Je krijgt dan de vraag 'Continue Y/N' bij het opstartscherm. Kies je Y dan ga je weer gewoon verder waar je was. Trouwens, ook je naam wordt onthouden (als je die hebt ingevoerd) en alle scores die je hebt gehaald bij elke mode en in elke van de tien moeilijkheidsgraden.

grammeur tien kleuren toevoegt voor optimaal gebruik bij de Game Boy Color.
Een meer geavanceerd model is de zogenaamde Dual-engine waarbij twee game-engines worden opgeslagen in een cartridge - een voor de normale Game Boy en een voor de Game Boy Color, waarbij een totaal van 56 kleuren gebruikt kan worden.
In principe speel je hetzelfde spel op beide consoles, maar er kan gebruik worden gemaakt van geavanceerde graphics als het spel gespeeld wordt op een Game Boy Color. Het laatste type spel kan alleen worden gespeeld op de Game Boy Color. Deze games zijn afhankelijk van de nieuwe technologie die beschikbaar is.
Een van de eerste voorbeelden van een dergelijke game is het racespel San Fransisco Rush, van Midway. Om snelle scrolling en scherpe graphics mogelijk te maken, gebruiken de programmeurs de verbeterde processor snelheid van de Game Boy Color. Het resultaat is een spel dat niet compatibel is met de oudere generaties Game Boys.

ANDER UITERLIJK

Het feit dat oude Game Boy titels speelbaar zijn op de nieuwe handheld zal zeker helpen bij de verkoop van de Game Boy Color, vooral omdat je de oude games nu in kleur kan spelen. Er zijn twaalf voorkeurspaletten die geselecteerd kunnen worden door de speler als je de Game Boy Color aanzet. Als het logo verschijnt moet je dan een knoppencombinatie indrukken om de keuze van het palet te maken. Zo kunnen oude games een compleet ander uiterlijk krijgen.

GAMES

Nu we zo'n beetje alles weten over de Game Boy Color wordt het tijd om het games-aanbod onder de loep te nemen. Op het moment dat we de zakcomputer op de redactie kregen was er één spel helemaal af en kregen we twee versies die nog half in de maak zijn. Daarnaast kregen we een cartridge met een soort bewegende diashow waarop het toekomstige aanbod te zien was.
Het is dan ook onmogelijk om van de games een beoordeling te geven, maar ik zal mijn best doen zo goed mogelijk te beschrijven wat ons te wachten staat.



Mortal Kombat 4

Wat een snelheid! Ik kreeg MK 4 op een chip, zonder handleiding en zonder enige uitleg. Nu is het natuurlijk duidelijk dat Mortal Kombat 4 een vechtspel is, maar details als een mogelijkheid om met twee spelers te spelen via de Game Link kabel moet ik je onthouden. Wel kan ik zeggen hoe het speelt en hoe het er uitziet.
De graphics zien er prima uit voor een handheld, en ook hier wordt weer gebruik gemaakt van de Dual mode. Er zijn vijf verschillende achtergronden waarin gevochten kan worden, variërend van een Chinese binnenplaats tot een donker bos.
Er zijn acht vechters, waaronder de bekende Raiden en Tanya. De Mortal Warriors van de wereld hebben zich verenigd om samen te strijden tegen het kwaad dat Shinnok heet.
Er zijn drie moeilijkheidsgraden, waarvan je de eerste meteen wel kan vergeten. Alle vechters in de Easy mode zijn te verslaan door gewoon zo snel mogelijk de punch of de kick knop in te drukken.
De Normal mode is al wat pittiger en de Expert mode moet je maar even bewaren tot je wat hebt kunnen oefenen. In laatstgenoemde mode is het wel cool om te zien hoe je via fatalities wordt afgemaakt, want deze worden in aparte videofilmpjes getoond. Reiko bijvoorbeeld neemt een aanloopje en trapt dan kundig het bovenste deel van je lichaam tot gort. De beentjes wiegen nog even en dan valt de rest ook tussen het hoopje smurrie.
Tanya is ook geen lieverdje. Met haar speciale krachten laat ze je lichaam ontploffen waarbij de bloedspatten tegen het scherm slaan. In rood!
Leve de Game Boy Color!





Wario-Land II

Van wat ik te zien kreeg lijkt Wario Land II op de vroegere NES-versies van de Mario-titels. Wario loopt door een gevarieerd landschap van platforms en obstakels waarbij hij powerups verzamelt en vijanden verslaat.
Zo op het eerste gezicht zijn de graphics snel en overzichtelijk en ook grappig. Zo gebruikt Wario een uil als transportmiddel en plet hij muizen door er met beide benen hard op te springen. Verder zag ik nog grappige kippen en kleine mannetjes met speren.
In dit spel wordt ook duidelijk zichtbaar hoe veel beter het scherm van de Game Boy Color is. In oudere snelle platformgames was het moeilijk om de sprites te volgen als je snel over het scherm bewoog, maar nu ziet het er allemaal strak uit en is het spel prima te spelen.



Rampage World Tour



Over Rampage WT kan ik kort zijn, want hij is identiek aan de eerder besproken versies op PlayStation en SNES. Ook deze is in Dual Mode geprogrammeerd zodat hij ook nog op de Game Boy gespeeld kan worden.
Jouw DNA is aangepast door de gestoorde professor Eustas D. Monic. Het resultaat is dat je een gigantische aap, hagedis of wolf wordt die niets liever wil dan alles slopen.



Harvest Moon

Harvest Moon is geen space-game maar een landbouwspel. Van een mysterieus wezen krijg je boerderij met een lap grond erbij. De rest is aan jou. Je kunt gewassen verbouwen, veehouden en handel drijven in het dorp om je boerderij draaiende te houden. Daarnaast zijn er in de omgeving van je boerderij geheimzinnige grotten om te onderzoeken en bijzondere gereedschappen en schatten om te vinden.
Harvest Moon is overigens gewoon compatibel met de oude Game Boy omdat het volgens de Dual mode specificaties is geprogrammeerd. (zie pagina 45)

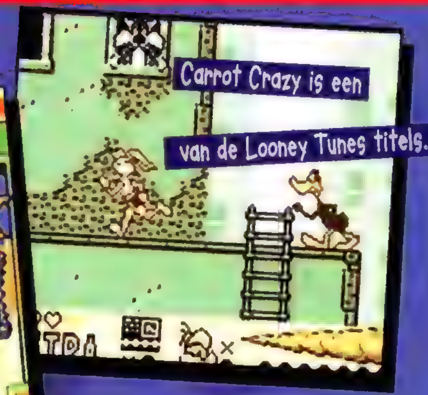
Meer titels

Voor meer titels zullen we even moeten wachten, maar dat ze er aankomen is duidelijk. Als toetje krijg je van mij nog een lijst met Game Boy Color titels die dit kwartaal nog in de winkel zouden moeten liggen. Overigens zullen de meeste hiervan ook gewoon op de Game Boy te spelen zijn:

Arcade Hits: 720 Degrees
Arcade Hits: Defender / Joust
Arcade Hits: Spy Hunter / Moon Patrol
Blitz
Bomberman Pocket
Bugs Bunny Crazy Castle 3
A Bug's Life
Carrot Crazy
Conker's Pocket Tales
Deja Vu 2
Game & Watch Gallery II
Gex 3D
Las Vegas Cool Hand
The Legend of Zelda - Link's Awakening
Looney Tunes
Men in Black
Montezuma's Return
NBA In the Zone
NBA Jam '99
NHL Blades of Steel
Pitfall 3D
Power Battle
Quest for Camelot
Ratz
San Fransisco Rush - Extreme Racing
Shadowgate Classics
South Park
Spawn
Titus jr.
Top Gear Pocket
V-Rally
Turok 2
WWF



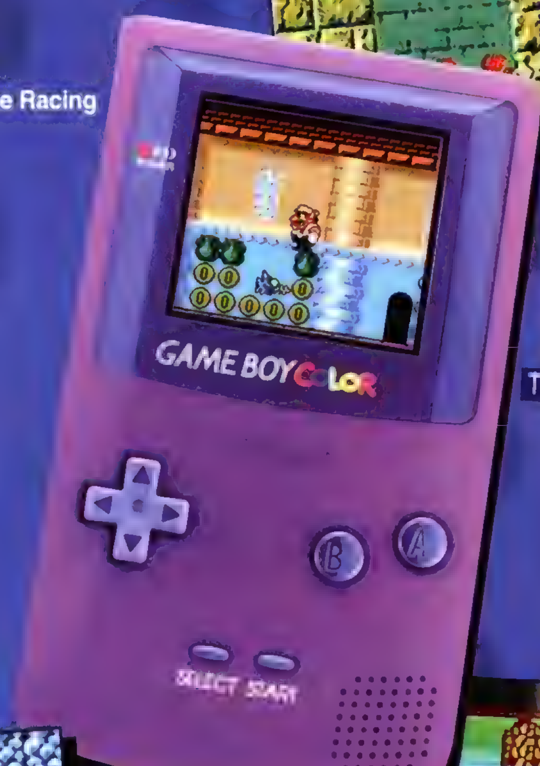
Ook oude games komen terug in kleur.


Carrot Crazy is een van de Looney Tunes titels.


Kirby staat er gekleurd op.


Turok's leven hangt aan een zijden draadje.


Zelda. Ook en hit op de GB color?




Tetris DX is het eerste complete GB Color spel.


Zwarte man in kleurig schermpje.


Lekker schieten met Metroid.



Pitfall, Beyond The Jungle.

CONCLUSIE

Het lijkt me waarschijnlijk dat de Game Boy Color de grootste hit wordt van de draagbare consoles. In de laatste tien jaar zijn wereldwijd meer dan 60 miljoen Game Boys verkocht, waardoor hij de populairste spelcomputer ooit is. Met het prachtige nieuwe scherm, verbeterde CPU en geheugen zal ook deze Nintendo-hit geschiedenis gaan schrijven.

BJØRN


APOCALYPSE
Willis
"...the most frantic, explosive 3D engrossing environment game in the world."
Official Playstation Magazine
94%
Gamer
"Apocalypse is een echte winnaar, dit wordt echt een baal festein..."
APOCALYPSE
Win een exclusieve Apocalypse graffiti Playstation
Gagne ta Playstation graffiti Apocalypse
(1 Johannes 2,8)
Kinderen, het is het laatste uur,
Gij hebt gehoord dat de Antichrist moet komen....
ACTIVISION
CONTACT

NBA JAM 99

NBA Jam heeft door de jaren heen een enorme reputatie opgebouwd. Deze game was heer en meester op SNES en Megadrive en nu is er dan eindelijk een nieuwe versie voor de N64. Ik ben benieuwd of Acclaim er ook deze keer in slaagt mijn goedkeuring weg te dragen.







MOEILIJKE TAAK

Bijna elk platform verdrinkt zowat in de basketbalgames maar niet de Nintendo 64. zelfs. Een basketbal kan niet bij gemaakt worden met een N64 voor of zijn verjaardag. Als het aan publisher Acclaim en Developer Iguana West ligt, komt hier snel verandering in want ze zijn vastberaden om het genre nieuw leven in te blazen met hun nieuwste titel NBA Jam 99. Een moeilijke taak maar als ik het spel opstart, wordt me gelijk duidelijk dat er niet zuinig is gedaan met de opties en mogelijkheden. Alle basketbalgames beschikken tegenwoordig over de originele NBA teams, stadions en spelers die levensecht zijn nagemaakt. Bij NBA Jam wordt dit allemaal mogelijk gemaakt met de hulp van Acclaim's nieuwe hi-res, 3D polygonal sports engine waarmee ook All-Star Baseball en NFL Quarterback Club '99 zijn gemaakt. Het zou me niet verbazen als er nog meer sportsgames bijkomen die dezelfde engine gebruiken.

Maar nu genoeg over de techniek. Laten we het eens hebben over de gameplay want dat is waar een goed spel in moet uitblinken.

AUTHENTIEKE TAKTIEKEN

Het is gelijk duidelijk dat het oorspronkelijke 2-on-2 idee van de oude vertrouwde NBA Jam's is ingeruild voor een hedendaags 5-on-5 simulation jasje. Maakt niet uit, dit is ook leuk en erg mogelijk trouwens. De AI van de computer is verrassend goed en het is zeker niet zo dat ik 1-2-3 even mijn tegenstander kan afslachten.

Het is trouwens leuk om te zien dat het mogelijk is om taktieken en opstellingen te gebruiken die van specifieke teams zijn. Een mooi voorbeeld is de Sonics' trap. Deze vreemde manier van de bal heroveren zul je alleen bij de personics aan. Ook de Celtics en de Bulls' triangle horen thuis in het rijtje authentieke taktieken.

COMPLIMENTEN

Er zijn verschillende modes in dit spel. Als eerste mag natuurlijk de driepunter en vrije worp Shoot-out niet ontbreken. Daarnaast is er de Exhibition voor een snel potje ballen tegen de computer of een vriend en de Season mode.

In deze laatste optie zitten, zoals het hoort, alle NBA statistieken van 1998 en 1999 verwerkt. Het is daarom ook geen enkel probleem om spelers te verkopen of te ruilen. dit erg goed gedaan en is niet zomaar mogelijk om eventjes Pippen bij de Bulls vandaan te halen en zo op je dooie akkertje de playoffs binnen te wandelen. Het is natuurlijk wel mogelijk om gelijk de finales te spelen zonder eerst een heel seizoen te moeten doorwerken. Kies hiervoor (je raadt het al) de Playoff mode.

Ter afsluiting moet ik even wat complimenten de makers van NBA Jam 99 voor het geluid. nieuwe compressie techniek ontwikkeld voor de N64 en het is ze daarmee gelukt om een heel realistisch commentaar in het spel te verwerken. Natuurlijk blijft het een beetje behelpen met het gebrek aan ruimte op het cartridge systeem maar gelukkig slagen steeds meer ontwikkelaars erin om dit probleem op een originele manier op te lossen.







RAPPORT

graphics	8^0
geluid	9^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	8^5

- Goede sound
- Spelers kopen en verkopen
- Total Team Management
- Rik Smits lijkt net echt!

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Iguana/Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

8^3

Nodig al je vrienden uit. Zorg dat er genoeg te eten en te drinken is, stop NBA Jam 99 in je N64 en ik garandeer je een onvergetelijke avond.



Pssst, hoorde jij ook wat?

POWER TIP

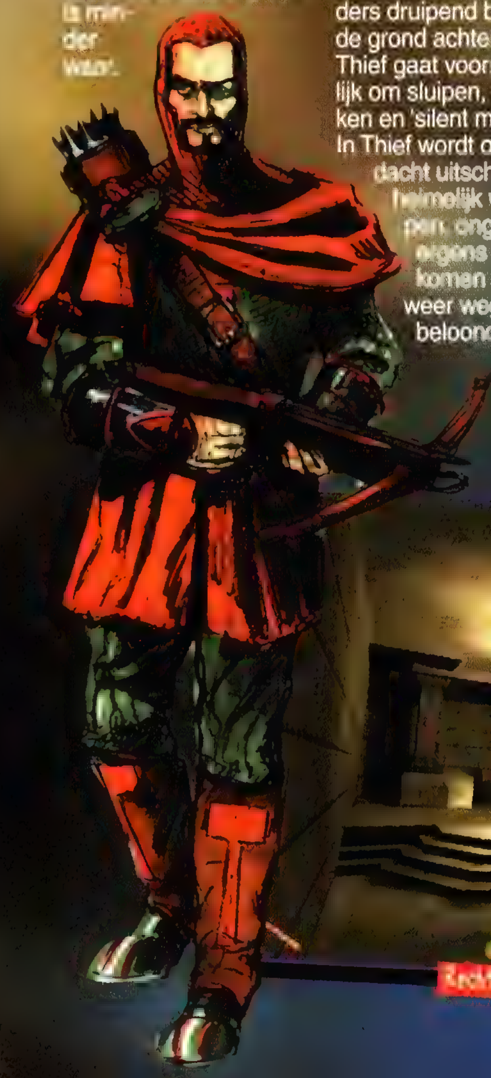
TH

THE DARK

'Gij zult niet stelen' is een van de bijbelse tien geboden. Maar voor het spel Thief maken we graag een uitzondering. We verplaatsen ons in de donkere, schimmige wereld van meesterdief Garrett.

SILENT MURDER

Een vlugge blik op een paar screenshots en je zou denken dat het hier om een Middeleeuwse variant op een 3D shooter gaat. Niets is minder waar.



Thief: The Dark Project gaat niet om hordes monsters die je moet neerknallen, geen kakofonie van explosies of de meest groteske wapens die ledematen afscheuren en klodders druipend bloed op de grond achterlaten. Thief gaat voornamelijk om sluipen, sneaken en 'silent murder'. In Thief wordt overdacht uitschakelen, heimelijk wegsluipen, ongezien ergens binnenkomen en weer weggaan beloond.

SPANNEND

Thief: The Dark Project speelt zich af in een donkere Middeleeuwse wereld waar je Garrett, een meesterdief speelt. Die wordt op een donkere avond ingehuurd door de mooie Victoria om voor een mysterieuze edelman een dure scepter te stelen. Wanneer je deze klus geklaard hebt, blijkt dat dit slechts een test was en dat het nu tijd is voor het echte werk. De edelman wil nu dat Garrett een speciaal objekt voor hem steelt, genaamd The Eye. Deze bevindt zich in de tempel van de Order of the Hammer en wordt zwaar bewaakt. Dit is slechts het voorhaal aan de oppervlakte. Naarmate het spel vordert, ontpoppen zich allerlei side-quests en ontrafelt zich een spannende verhaallijn waarbij het steeds moeilijker wordt voor Garrett om vriend van vijand te onderscheiden.

DONKER O DUISTER

Garrett steelt, sneakt, klimt, kruipt, gapt en grist in een donkere stad die een kruising is tussen high-tech en fantasy middeleeuwen. Deze keer niet de standaard elfen-trollen-gnomen-ingrediënten, maar vreemde wezens, duistere burchten, kathedralen, ruïnes, tempels en andere dimensies, overgoten met een modern sausje van energie en machinerie. Omdat Garrett een dief is en alleen 's nachts opereert, speelt het spel zich voortdurend af in een donkere, creepy wereld en dat zorgt voor een aangenaam spannende sfeer.

Garrett is geen typische opgepompte, spierballen-held. Hij is meesterdief en moet het dus hebben van zijn slimheid en vaardigheden.

Als je als Garrett ontdekt wordt, heb je altijd een zwaard bij je, maar drie rake klappen van een bewaker en je bent kassie wijle. Garrett moet in de schaduw blijven en het licht van toortsen zoveel mogelijk vermijden. Ook kan je niet als een gek gaan rondrennen want je voetstappen worden snel gehoord.

PIJL

Natuurlijk valt er genoeg te moorden en te schieten maar dat gebeurt op en hele speciale manier. Garrett heeft namelijk een leuke uitrusting.

De ploertendoder is een van zijn favorieten. Besluip een guard van achteren en ram hem op zijn kop. Die is dan



Nog drie te gaan



Recht in zijn gezicht!



Feestje van de Weight Watchers heren?



EF

PROJECT



wel voor een paar uur onder zeil. Ook heb je een lockpick die praktisch alle deuren en sloten eenvoudig opent. Dan heb je nog een zwaard, maar nogmaals het is geen Die By The Sword dus je staal trek je alleen in uiterste nood.
De leukste wapens zijn de zogenaamde trick arrows. Garrett heeft een heleboel pijlen op zijn boog: de waterpijl om toortsen uit te schieten en de omgeving donkerder te maken, een giftige gaspijl om bewakers uit te schakelen, een 'lawaaipijl' om bewakers af te leiden, een fungus bombpijl om het geluid van een vloer te dempen, een touwpijl om muren te beklimmen en een vuurpijl om dingen op te blazen. Daarnaast vind je ook nog magische items die je af en toe kunt gebruiken.

ZOMBIES

De diverse bewakers hebben een hoge AI. Ze luisteren naar je voetstappen, zullen andere bewakers op de hoogte brengen van geluiden of dingen die ze hebben gezien en ze gaan zelfs versterking halen wanneer ze gewond zijn.
Als je je in de schaduw ophoudt, kun je soms ook naar ze luisteren en dan hoor je daadwerkelijk dat ze het over je hebben. Wanneer je eenmaal gezien bent, en je bent nog net weggekomen, zullen de bewakers lange tijd extra op hun hoede zijn.
Hoe verder je komt, hoe gekker het wordt. Naast menselijke bewakers komen ook zombies en andere gedrochten om de hoek kijken. Ook de lokaties worden steeds weirder. Zo is er de "Haunted Kathedral" waar allemaal enge schilderijen en beeldhouwwerken hangen en staan, en waar bovendien de figuren die je tegen het lijf loopt uit een andere dimensie lijken te komen.
Zou misdaad dan toch niet lonen?



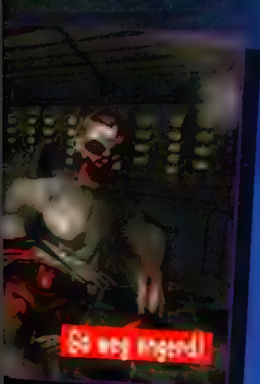
Check die prachtige gebrandschilderde ramen in de achtergrond.



Blijf zo waar staan, jongens.



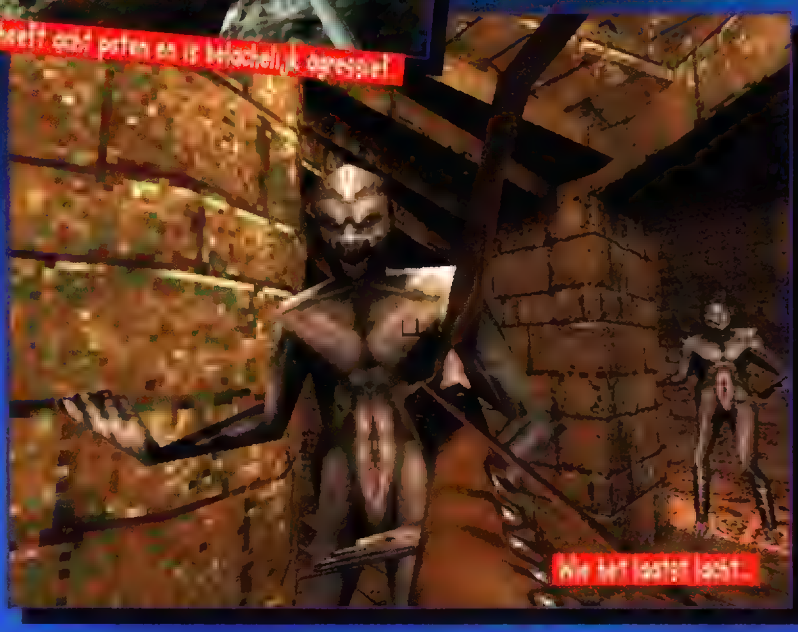
Het heeft geen poten en is belachelijk agressief.



Ga weg engerd!!

POWER TIP

Alleen een toorts doven als een bewaker er met zijn rug naar toe staat.



Wie het laatst lacht...

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9²
originaliteit	9⁶
speelbaarheid	9⁵

- Origineel
- Super Sfeervol
- Pijlen
- AI

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95, ondersteuning D3D.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

9²

Een geweldige game die uitblinkt in originaliteit. Kwa uiterlijk misschien net niet de top maar super sfeervol. Bovendien is het altijd leuk om te sluipen en in het geniep bezig te zijn. Speel het en steel het!





POWER TIP

Als je de eerste de kaart van Krondor voor je krijgt, ga dan naar de wijk rechts achter in de stad, daar vinden de eerste gevechten plaats.









RAPPORT

graphics	8.0
geluid	8.5
originaliteit	8.0
speelbaarheid	8.5

- ▲ Sfeervol
- ▲ Raymond E. Feist
- ▲ Vijf karakters
- ▼ Gevechten zijn wat saai

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, SVGA-videokaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: PyroTechnix/Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8.3

Return to Krondor is een waardige opvolger van bestseller Betrayal at Krondor. Het ziet er allemaal fraai uit en het plot is ijzersterk. Persoonlijk vond ik de aktie soms wat gering, maar ik vermoed dat de meeste RPG-fans er anders over zullen denken. J.J.

Return to Krondor

Return to Krondor is de opvolger van een van de best verkochte RPG's aller tijden: Betrayal at Krondor. Het feit dat schrijver Raymond E. Feist wederom het verhaal achter dit spel heeft bedacht, stemt hoopvol.

RTK, BAA EN BAK

Hoewel Return to Krondor eigenlijk het derde deel uit deze reeks is (tussen Return to Krondor en Betrayal at Krondor zat nog Betrayal at Antara), sluit deze game wat het plot betreft naadloos op deel 1 aan. Betrayal at Antara was niet meer dan een tussendoortje.

RTK is een op en top lineaire RPG en ik ben persoonlijk niet echt kapot van dit soort games. Is het verhaal achter zo'n lineaire RPG namelijk zwak, dan wordt het spelen op zeker een hel. Je kunt immers met geen mogelijkheid aan het saaie plot ontsnappen. Ik was dan ook opgelucht toen ik merkte dat 't met het verhaal achter RTK wel snor zat. Het draait allemaal om een zeer heilig relikwie, de zogenaamde 'Tear of God'. Dit kostbare kleinood is tijdens een transport over zee te water geraakt en ligt nu op de zeebodem, tussen de visjes.

VIJF HELDEN

Aan jou de taak om die oogdruppel van God te vinden. En dat doe je met behulp van maar liefst vijf helden. De vijf karakters zijn de bekeerde dief James, de vechtersbazin Jazhara, de zoon van magiër Pug, de agressieve priester Brother Selon en de tovenaar Kendaric. Ze hebben allemaal verschillende kwaliteiten. Het is dus zaak om de juiste persoon op het juiste moment in te zetten.

RTK heeft veel weg van Alone in the Dark en Final Fantasy VII. De 3D karakters bevinden zich in een 2D omgeving. De aktie bestaat uit het voortbewegen van jouw held middels de muis of het toetsenbord, vele turn-based gevechten, het praten met voorbijgangers en het oppikken van items.

De elf hoofdstukken kennen ieder een zeer groot aantal omgevingen en de wisselende camerastandpunten geven de game een dynamisch karakter.

VLEESKLOMPJES

Ik moet zeggen dat het grootste gedeelte van het spel me wel beviel. De verhaallijn is sterk. Feist sleept je in hoog tempo langs de meest sensationele gebeurtenissen. Hierdoor gaat het lineaire karakter van RTK je niet tegenstaan.

De middeleeuwse omgevingen zijn sfeervol en scherp. De 3D karakters bewegen, zeker tijdens de gevechten, uitermate realistisch en zien er van een afstand mooi uit. Close-up wordt het allemaal wat minder. De ledematen lijken dan meer op vleesklompjes.

De dialogen zijn goed verstaanbaar en de stemmen passen goed bij de karakters. Je moet tijdens het spelen wel veel geduld hebben, want er wordt in RTK flink geouwehoerd.

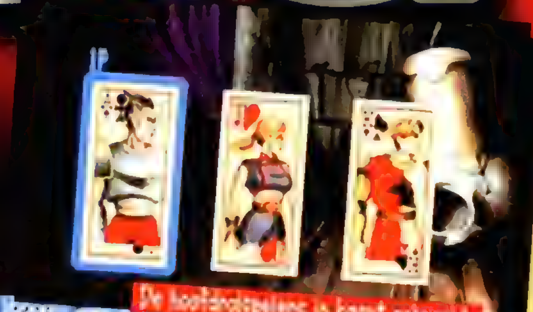
Eigenlijk ben ik alleen over de gameplay niet zo te spreken. Nu weet ik ook wel dat een RPG wat anders is dan een beat'em up, maar je kunt in RTK soms wat weinig doen. Het is voornamelijk wandelen en zoeken geblazen. De turn-based gevechten vielen me nog het meest tegen; klikken en kijken, daar blijft het bij. Je kunt niet echt invloed uitoefenen op hetgeen er tijdens een knokpartij gebeurt. Ja, het juiste wapen uitzoeken en de juiste held inzetten. De interaktie is verder vrijwel nihil.

Wat dat betreft zit ik met smart op de RPG Silver te wachten, waar je het zwaard zelf ter hand kan nemen.

preview

Legend

Gooi nog een blok hout op de open haard, kruip wat dichter bij elkaar en duik in de donkere wereld van Legend. Een middeleeuwse saga waarin het bloed rijkelijk vloeit en nobele mannen met grote zwaarden huishouden.



De hoofdrolspelers in kaart gebracht.

ZO NU EERST NAAR TOKAVIA

Het zijn grauwe dagen in het koninkrijk Tokavia. Er heerst een zwaarmoedige en gespannen sfeer want de jaren geleden verbannen broer van de koning heeft een pact gesloten met het duivelse gedrocht Morloc. Samen met dit monster wil hij zijn broer van de troon stoten en het rijk in zijn macht krijgen. Zwarte magie en andere doortrapte taktieken worden daarbij niet geschuwd.

Zo geschiedde het dan ook dat op een mooie winterochtend de koning door een van de helpers van deze duivelse militie wordt ontvoerd, ondanks fanatieke pogingen van de helden van dit spel; Tara en Axel, de trouwe bewakers van de koning, om dit te voorkomen. Hier begint dan ook de quest die Legend genoemd wordt.

MIDDELEEUWSE MARTELTECHNIEKEN

Legend is een middeleeuwse variant van Fighting Force. Je hebt de keus uit een van de drie characters om de vijf levels mee af te werken. Onderweg word je constant aangevallen door een keur aan middeleeuwse gedrochten.

Op je pad vind je uiteraard nieuwe wapens, powerups, gouden munten (waarmee nieuwe wapens gekocht kunnen worden) en magic powerups die je ongekende krachten geven.

Aan het eind van ieder level wacht natuurlijk weer een eindbaas die je dolgraag het een en ander wil bijbrengen over middeleeuwse marteltechnieken. Net als bij Fighting Force bestaat er ook de mogelijkheid om met zijn tweetjes de quest aan te gaan. Uiteraard is in dit geval de body count wel verdubbeld maar dat weegt absoluut niet op tegen de voordelen die deze gezellige tagteam tocht met zich mee brengt.



Met dit meisje valt niet te spotten.

MALIËNKOLDER

Zoals eerder al gezegd, is Legend niet meer dan Fighting Force in een maliënkolder (middeleeuws jasje).

Hoewel ik vroeger erg gecharmeerd was van dit soort games waarbij je levels lang alleen maar om je heen hoefde te meppen, kan het mij de laatste tijd nauwelijks meer boeien. Fighting Force was koel maar werd ook al vrij snel een beetje saai. Als je eenmaal de opper-eindbaas naar zijn lieve heer hebt geholpen, kan het spel wel weer voor een paar jaar in de kast.

In principe geldt ditzelfde euvel voor Legend. Het is leuk dat je met verschillende wapens het schorrie morrie te lijf kunt gaan en het feit dat de characters best wel een leuk robbertje kunnen vechten is ook een eervolle vermelding waard, maar uiteindelijk kan dit alles Legend niet redden van de middelmatigheid.



Net op tijd een zwaardje gevonden.



Laat maar mannetjes, ik kan het wel alleen af.

POWER TIP

Er zijn verborgen bonuslevels dus wees op je hoede.



Lara explodeert.



De tranen schieten in m'n ogen.



Wel blijven opletten meisje.



Wie heeft m'n zwaardje verbogen?

RAPPORT

- Graphics 8,0
- Geluid 7,0
- 6,5
- 7,0

- ▲ Lekker beuken
- ▲ Verschillende wapens
- ▼
- ▼ Beproefde formule

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Funsoft
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

7,1

Legend is een lekker bloedige beat'em up/platform (is er nog geen naam voor dit genre?) met weinig nieuwe ingrediënten. Het is een gezellig spel voor de donkere winteravonden dat je al vergeten bent op het moment dat het voorjaar om de hoek komt kijken. Niet echt legendarisch dus.

KEES

B-MOVIE

Invasion From Beyond

Zomaar uit het niets dook er een mysterieuze titel op in de lijst van nieuwe games. B-movie heette het. De ondertitel 'Invasion from Beyond' maakt beter duidelijk waar het om draait: we moeten de wereld weer eens redden van buitenaards gespuis.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	7⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	7⁵

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2495
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

8⁰

B-Movie is weer eens wat anders [illegible]

DE MARSMANNETJES KOMEN!

B-Movie, Invasion from Beyond is een game die is geïnspireerd op ouwe Amerikaanse B-films, waarin de wereld wordt bedreigd door buitenaardse wezentjes in UFO's. Ze willen de aarde in puin schieten.
De graphics doen denken aan films als Independance Day en Mars Attacks en net als in die films draait het om het verdedigen van onze mooie aardse beschaving tegen enge aliens.
Dit doen we in een ex-per[illegible] vliegtuigje, waarm[illegible] een [illegible] en weer vlieden, [illegible] mensjes [illegible] en de ongenode gasten uit het verre beyond naar de filistijnen helpen.

MEER DAN SCHIETEN ALLEEN

Als je dit zo leest, vermoed je natuurlijk dat Invasion from Beyond een beetje een saaie schietgame is, maar niets is minder waar.
De game, die er trouwens heel grappig uitziet en een beetje dezelfde humor heeft als Mars Attacks, wisselt de melige lauigheid af met een serieuze verhaallijn, waar ze bij de X-files nog een puntje aan zouden kunnen zuigen.
Het begint allemaal bij een korenveldje, waar vreemde graancirkels opduiken en het binnen no-time stikt van de vliegende schotels. Voor je het weet ben je in een gevecht verzeild geraakt en moet je de meest ingewikkelde capriolen uithalen om de overvloed aan vijanden de baas te kunnen.
Gelukkig is je vliegtuig snel, wendbaar en uitgerust met een flink arsenaal aan wapentuig.

OEFENING BAART KUNST

Omdat de besturing in het begin best moeilijk is en het gevaar dreigt dat je binnen enkele seconden om zeep wordt geholpen door een of ander geniepig groen mannetje, is je eerste missie een uitgebreide vliegtraining. Je leert te manoeuvreren, te vechten en mensen te evacueren met een geavance[illegible] opzuig/uitspuugsysteem. Heb je de les doorstaan dan begin[illegible] het verhaal en wordt het tijd om je skills in de praktijk te brengen.
Behalve schieten, moet je nu ook oog[illegible] strategisch gaan nadenken en per missie de juiste wapens kiezen bij [illegible] juiste vliegtu[illegible]. Daarnaast moet je bijvoorbeeld de wetenschappers beschermen die werken aan nieuwe wapens en vliegtuigen en de defensie van de [illegible] geëvacueerde mensjes op orde brengen.

DOPE GRAPHICS

Zoa[illegible] al zei, zijn de graphics e[illegible] heel grappig. So[illegible] een beetje cartoonachtig, [illegible] hi-tech [illegible] met [illegible] B-film-sa[illegible].
Hou je van ouwe sci-fi films dan kan je je zeker goed vinden in deze game, die natuurlijk ook is voorzien van een B-film-soundtrack die je tenen doet krommen.
De gameplay is snel en spannend. Of je nu op de goede oude aarde bezig bent of marsmannetjes afknalt op hun eigen planeet, de achtergronden zijn mooi en vol aktie en [illegible] als de vija[illegible] armada [illegible]vliegen, [illegible] de lucht in [illegible]zee. Ma[illegible] is nog [illegible] die uit de motor van je vliegtuig hangt.














MAGISCH!
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
MET BONZEND HART SLUIP JE VOORBIJ DE WACHTERS, OP ZOEK NAAR EEN GEHEIME INGANG, OP WEG NAAR EEN PRINSES... ZELDA. STORT JE IN EEN IMMENS AVONTUUR. HEF HET ZWAARD TEGEN DE DUISTERE MACHT VAN GANONDORF. DOORGROND DE MYSTERIËN VAN GRIMMIGE OORDEN, WONDERSCHONE DORPEN EN VERSCHILLENDE TIJDPERKEN. LAAT JE BETOVEREN...
Nintendo
NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING



JE BENT
EEN RUND
ALS JE MET
VUURWERK
STUNT
SIRE

LEGO creator

Na Sin, Turok 2, Carmageddon II en Half-Life vond onze hoofdredakteur het tijd voor wat minder gewelddadig vermaak. En of je het gelooft of niet, spelen met Lego is zeker vermakelijk.



ONBEPERKT

Wacht! Niet meteen doorbladeren. Je denkt misschien Lego, dat is voor mijn kleine neefje. So what, ook 'kleine neefjes' lezen PU en Creator is een produkt dat echt niet voor baby's bedoeld is.
Je hebt een onbeperkte hoeveelheid Lego-stenen tot je beschikking waarmee je alles kunt bouwen wat je maar wilt. Huizen, auto's, vliegtuigen boten… alles dus. Als je het eenmaal af hebt, kun je Lego mannetjes aanroepen en die in de huizen en gebouwen laten wonen. Je kunt je ook verplaatsen in zo'n mannetje (of vrouwtje) door een zelf vervaardigd gebouw laten lopen en vanuit zijn of haar perspektief de omgeving checken.

ALLES

Dit geldt ook voor de voertuigen. Maak een absurde racewagen en rij er in rond. Maak een politie chopper en ga op boeven jagen. Je kunt je fantasie helemaal op hol laten slaan en alles maken wat je wilt. Je kunt zelfs 's avonds door je stad lopen, rijden en vliegen en dat zorgt voor een heel sfeervolle ervaring. En als je een gebouw of wagen zat bent, blaas je hem eenvoudig op. Dit is Lego heaven!

RAPPORT

graphics	8²
geluid	7⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁵

- ▲ 3D wereld van Lego
- ▲ Lang speelbaar
- ▼ Blaas je eigen gebouwen op met Destructa-stenen
- ▼ Verschillende perspectief

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Lego Media
Distributeur: Lego
Tel:076-5731100

8²

Kids stuff? Misschien, feit is wel dat Lego Creator onbeperkte mogelijkheden biedt. Voor diegene die vroeger altijd met Lego hebben gespeeld, of die nog steeds doen, is dit echt heel erg leuk.
JAN

LEGO LOCO

Is Railroad Tycoon II je een tikkie te ingewikkeld, dan is Lego Loco misschien wat voor jou.

DESKTOP

Lego Loco is een desktop-programma zoals we die kennen van Star Wars desktop of Indiana Jones and the desktop adventures.
Het spel laat je allerlei miniatuursteden bouwen en daar omheen, langs en doorheen, leg je simpelweg treinrails aan. Hoe groter je stad is, hoe meer rails en locomotieven er nodig zijn. De inwoners van de stad slenteren wat rond en stappen op en in de trein om elders weer uit te stappen omdat ze daar moeten werken of gewoon voor de fun.

GEINIG

Het is een erg grappig gezicht om je stad en het treinverkeer zo haar eigen gang te zien gaan. Heb je een lokaal netwerk dan kun je ook treinen naar andere PC's sturen met daarin boodschappen. Je stad, de gebouwen, de mensen maar ook de treinstellen, locomotieven en rails kun je zelf aanleggen en ontwerpen. Je kunt het programma gewoon zijn werk laten doen terwijl je bijvoorbeeld in Word bezig bent. En da's best geinig.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	7⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	7⁵

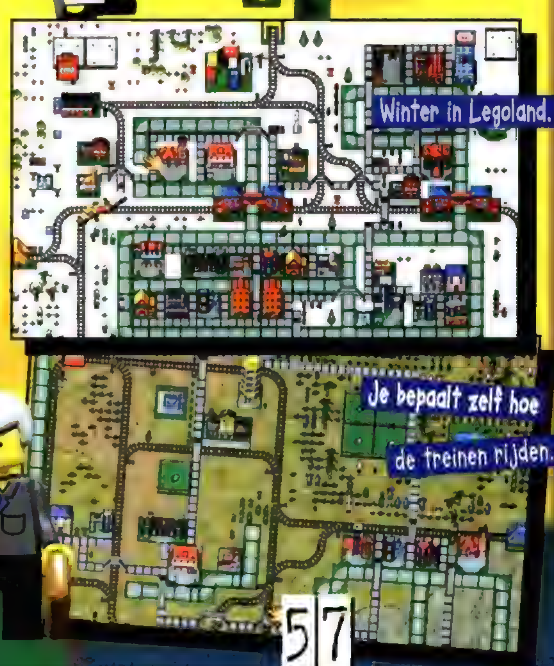
- ▲ Simpel te bedienen
- ▲ Treinen en stad gaan hun eigen gang
- ▼ Geen echt 3D perspectief
- ▼ Erg miniatuur

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Lego Media
Distributeur: Lego
Tel:076-5731100

7⁷

Een uitgebreid en best vermakelijk desktop-programma. Voor Lego liefhebbers en treinfanaten een prima produkt.
JAN





FIGHTERS

SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

Tegenwoordig kun je met een geavanceerde gevechtsstraaljager vol radarinstallaties en heat-seeking missiles bijna op de centimeter nauwkeurig een bom droppen. Dat was in de Tweede Wereldoorlog wel even anders.

FUN

Ik heb het al vaker gezegd, en ik zeg het nog maar eens: flight-simlators zijn vaak te moeilijk. Dikke handleidingen waar je jezelf weken in moet verdiepen, je hele toetsenbord dat nodig is om alle commando's uit te voeren en een immens groot luchtruim waar je al snel verdwaald in raakt, maakt dat de meeste flightsims alleen voor echte freaks te pruimen zijn. Met die gedachte gingen de makers van Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe te werk. Nu zijn dat geen nieuwkomers, want Parsoft bracht ons al eerder het zeer goed speelbare A 10 Cuba. Hun nieuwste telg moest voor iedereen speelbaar zijn en veel fun bieden en ik moet zeggen, dat is prima gelukt.

REALISTISCH

Wat overigens niet wel zeggen dat FS een arcade game is, het is namelijk wel realistisch maar dat element ligt op ander vlakken. Geen urenlang kloten op de startbaan of 36 knoppen indrukken om überhaupt op te stijgen. Nope, 'E' is voor Engine en 'B' is voor Brakes. Met de F-toetsen bedien je de camera en de rest doe je met de joystick. Simpel.
Aangezien FS zich afspeelt ten tijde van de Tweede Wereldoorlog zijn de diverse kisten niet zo geavanceerd als hedendaagse Stealth Fighters of F-16's. En daar komt de realiteit dus om de hoek kijken. Je kunt hier vliegen met tien verschillende vliegtuigen die allemaal gemodelleerd zijn naar originelen. Afhankelijk van welke kant de je kiest (Duitsers, Britten of Amerikanen) kun je de volgende vliegtuigen keizen. De B-17G, P-38J, P-51D (VS), de Mosquito Mk VI, Typhoon Mk IB, Lancaster Mk II en de Spitfire Mk Ib (United Kingdom) en de Duitse Fw-190A, Me-262 en Ju-88A.
Ieder kist vliegt anders en reageert anders op verschillende situaties. Logge bommenwerpers zijn natuurlijk trager maar kunnen meer schade hebben. Maar ook de bomenwerpers onderling gedragen zich anders in de lucht. De besturing is dus ieder keer even wennen.


Afrika is zoals altijd droog en zanderig.

DETAIL

Het detail in dit spel is verbluffend. Schilderingen en typische kenbare wapentekens zijn hoog in de lucht en van ver af duidelijk zichtbaar. Je kunt in- en uitzoomen tot je een ons weegt en zo kun je iedere kant van je vliegtuig en de omgeving zien. Boven, onder, op en in je vliegtuig als je wilt. Via een hele reeks camera's kun je de omgeving, de targets en


Even Apeldoorn bellen.


Het is rustig aan de kust.


Mijn staart staat in de fiiiiiiiiiik!

POWER TIP

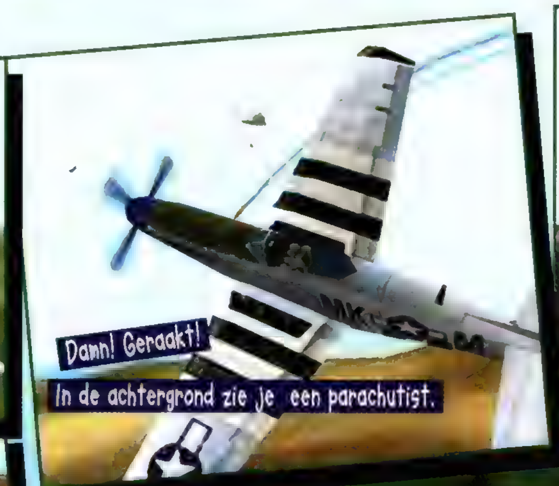
Als je achter een vliegtuig hangt, probeer dan op de staart te mikken.


Voor de kenners, een FW 190-A.


De P-38J

SQUADRON


Elektriciteitsmastje opblazen.


Damn! Geraakt!
In de achtergrond zie je een parachutist.


Hoezo gedetailleerd?


Big Mama in the air!


Target destroyed.

ander vliegtuigen bekijken en met de pijltjestoetsen draai je naar de gewenste stand.
De diverse inside cockpit-views zijn erg leuk. Je ziet alle radertjes en instrumenten draaien en je als geraakt wordt, schudt de hele cockpit heen en weer. Je kunt ook je eigen mannetje zien zitten of via het vizier van je mitrailleur de omgeving afspeuren naar neer te halen vliegtuigen.
Op een gegeven moment was ik dus goed geraakt en rookte en vlamde mijn kist als een gek (de rookeffekten zijn overigens zeer fraai). In ieder geval jumpte ik er snel uit en trok mijn parachute. Terwijl de piloot op de wind neerzeeg, zoomde ik in en zag 'm een sigaretje roken waar ook rook van [illegible] kwam. Hoezo detail?

SIMPEL?

Het spel is verdeeld in dertig missies, maar die kun je van drie verschillende kanten spelen, dus eigenlijk krijg je negentig missies!
Iedere missie heeft verschillende goals en meestal bestaan die uit het uitschakelen van een aantal objekten. Ground targets zoals afweergeschut, bruggen wapendepots maar ook ander vliegtuigen dienen neergeknald en opgeblazen te worden.
Nogmaals, het gaat om luchtgevechten in WO II, dus simpel is het niet. Vooral het laten vallen van bommen vraagt de nodige timing en het chasen van een ander vliegtuig duurt ook wel even. Gelukkig vlieg je vaak in een squadron dus je wingmen kunnen altijd een vleugel uitsteken om te helpen.
Aardig is, dat als je een vijandig vliegtuig raakt, deze niet altijd meteen hoeft te ontploffen. Je kan ook de staart of een enkele vleugel aan gort schieten en toekijken hoe de arme stakker in een pirouette naar beneden cirkelt.


Dat zou de KLM ook moeten doen!

POWER TIP

Bij het bommen droppen moet je ongeveer vijf seconden voordat je boven je target vliegt, je lading loslaten.


Takketakketakketakkektakk!!!!!

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	8⁸
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9²

- ▲ Graphics
- ▲ Tien verschillende authentieke vliegtuigen
- ▲ Ontzettend veel details
- ▲ Camera's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM
156 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95, ondersteuning D3D.
Fabrikant: Parsoft/Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

9⁰

Vreselijk mooi, leuk, spannend, afwisselend, uitgebreid en geen handleiding ter dikte van een telefoonboek. Voor de liefhebbers is het helemaal lekkerbekken door de tien originele vliegtuigen die te besturen zijn, maar de lage instapdrempel maakt het voor de aktiefanaten die hogerop willen ook zeer aantrekkelijk. Zo zouden alle flightsims moeten zijn. Hulde.

JAN


GT
Grand Touring
GRAND CARS
GRAND CIRCUITS
GRAND GRAPHICS
GRAND SPEED
GRAND CRASHES
GRAND COMPETITION
GRAND SIMULATION
GRAND REPLAY MODE
GRAND HANDLING
GRAND TOURING
*actual screenshots
THE FASTEST CARS, THE SMARTEST OPPONENTS !
PC ZONE benelux
Aanrader
GT Grand Touring
*actual screenshot
Marketed & Distributed by
empire INTERACTIVE
INFOGRAMES BENELUX
PC CD ROM

EXCESSIVE SPEED

Nee, Excessive Speed is niet de nieuwste partydrug, noch het vervolg op Jan de Bont's Speed 2, maar gewoon een overhead shooter/race-game van Poolse makelij.

ALBANESE GAMES?

Excessive Speed is gemaakt door Polen. Grote producenten kopen steeds vaker de rechten van games van kleine games-developers op. Dit is voor hen goedkoper dan zelf games ontwikkelen en aangezien kleine games-developers overal zitten waar computers zijn, is een Poolse (Italiaanse, Hongaarse of Albanese) game binnenkort waarschijnlijk niet meer zo'n vreemd verschijnsel. De vraag is of dergelijke ontwikkelaars kunnen concurreren met Amerikaanse en Engelse developers. Die hebben toch meer geld, know-how en betere apparatuur tot hun beschikking. Aan ES is dat in ieder geval niet te merken.

DYNAMITE TRAIL

ES is een overhead shooters/racegame à la Micro Machines en Death Rally. Aan het begin van het spel beschik je over twee monster-auto's en mag je twee tracks op. Je kunt het aantal auto's en tracks uitbreiden door tijdens je races sterren te verzamelen. De races bestaan uit Single Race, Time Trail of Dynamite Trail, waarbij in laatstgenoemde je wagen is volgepropt met dynamiet. Eén keer de vangrail kussen en blammo!
Als je een race of tijdrit (tegen de ghostcar) wint dan krijg je er een ster bij. Bij drie sterren komt er een nieuwe track vrij.
Als je vijf tracks hebt 'binnengehaald', mag je meedoen aan de Grand Prix. Door hier eerste te worden, kun je nieuwe auto's bemachtigen.
In totaal zijn er veertien circuits en tien auto's aanwezig.
Je moet in ES dus echt werken om het leuk te houden. Dit kan een uitdaging vormen, maar als je steeds derde of vierde wordt (en dat is heel wel mogelijk) dan kan dit principe ook een dodelijke uitwerking op je speelplezier hebben. Gelukkig staan de cheatcodes binnenkort waarschijnlijk in de PU.

VERWARREND

ES ziet er erg mooi uit, zeker met een 3Dfx-videokaart. De tracks hebben allemaal een cyber-achtige uitstraling. Bovendien gebeurt tijdens het racen boven, onder en om je heen van alles.
De wagentjes bekijk je van bovenaf. Van dichtbij zien ze er behoorlijk heftig uit maar tijdens het racen blijft daar op het scherm niet veel van over.
De gameplay krijgt een ruime voldoende. De auto's sturen behoorlijk goed. Bovendien kun je lekker tegen de vangrail aanleunen. Je gaat dan vanzelf door de bocht (niet doen in de Dynamite Trail!).
De circuits zelf zijn soms wat verwarrend. Zo rij je bijvoorbeeld onder bruggen door waardoor je enkele seconden de auto uit het zicht verliest. Verder weet je soms niet welke kant je op moet. Ik kon nergens pijlen of iets dergelijks vinden. De juiste richting kun je weliswaar aantreffen op een kaart linksboven in de hoek, maar als je daar naar kijkt, ben je weer afgeleid van de race zelf en dat werkt dus niet.
Het shooters-gedeelte is prima. Onderweg kun je de nodige raketten en mijnen oppikken, die je vervolgens heel fijn op je tegenstanders kunt afvuren. Andere power-ups maken je onder meer onzichtbaar, onkwetsbaar of veroorzaken een aardbeving. En dat gaat allemaal gepaard met een vette sound.

POWER TIP

RAPPORT

- graphics 8^{5}
- geluid 9^{0}
- originaliteit 8^{0}
- speelbaarheid 8^{0}

PC CD-ROM
Prijs: 49,95 Bfr.ca 900
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Iridion
Distributeur: N.N.B.

8^{3}

Als je geen bezwaar hebt tegen de overhead-view van deze game, dan beleef je waarschijnlijk veel plezier aan Excessive Speed. Er valt in ieder geval meer dan genoeg te rammen, raggen en schieten. Een explosies spelletje dus.

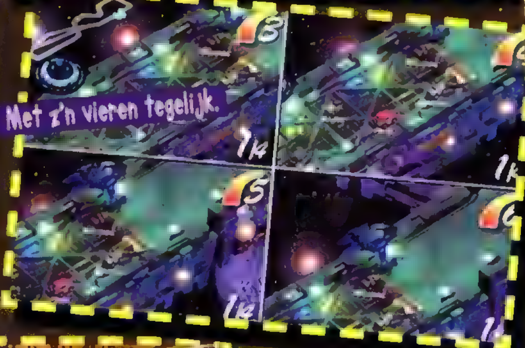
JJ



Te veel bruine bonen gegeten.



Racen in een snotbel.



Met z'n vieren tegelijk.



Overvliegend gevogelte.



Vet op een mijn.



Mijn favoriete track.









Toca 2 Touring Cars

Ze blijven maar komen die racegames op de PlayStation. De concurrentie is moordend maar Toca 2 maakt goede kans het succes van deel 1 minstens te evenaren.

RAPPORT

- graphics 7[8]
- geluid 8[9]
- originaliteit 8[6]
- speelbaarheid 9[7]

▲ Support Cars
▲ Op alle fronten beter dan deel 1
▲ Uitdagende en spannende races
▼ Geen Gran Turismo graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

8[8]

Toca 2 Touringcars is een van de beste racegames van dit moment. wat mij betreft behoort het samen met Gran Turismo, Colin McRae en Formule 1 ´98 tot de top racegames van dit moment. ED

SUPPORT CHAMPIONSHIP

Een jaar na het zeer succesvolle Toca TouringCar Championship komt Codemasters met een opvolger die allerminst als een simpele 'update' kan worden afgedaan.
De basis van het spel is nog steeds de Championship mode, gebaseerd op het Britse Touring Car kampioenschap. Daarnaast is er een Challenge mode in arcadestijl, een uitgebreide Test mode en, nieuw, de Support Championship mode.
In die Support Championship rijd je in wagens die totaal verschillen van die uit de gewone Championship mode. Geen touringcars dus maar een keuze uit onder ander een Formula Ford, Jaguar XJ220, TVR en zelfs een driewielige Cobra. Aanvankelijk zijn er twee raceklassen beschikbaar maar als je goed presteert, kun je in maar liefst zeven raceklassen laten zien wat je waard bent. De circuits zijn andere dan die van het Britse TCC en ook de manier van racen is zo afwijkend dat je eigenlijk kan spreken van een extra game.

ACHT WAGENS

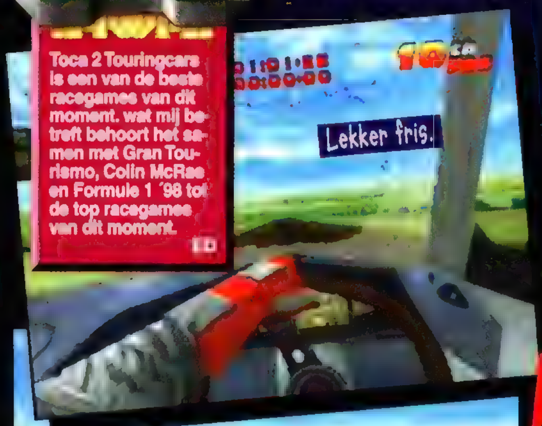
De race waar het allemaal om draait is echter nog steeds het Britse touringcar kampioenschap dat wordt uitgevochten op acht circuits die tot in de puntjes zijn nagemaakt.
Maar liefst vijftien tegenstanders zijn gebrand op de overwinning en aan jou de taak om daar een stokje voor te steken. Je krijgt daarbij de keuze uit een '98-versie van een achttal fraai vormgegeven wagens: Honda Accord, Volvo S40, Opel Vectra, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Audi A4 en Renault Laguna.
Het verschil in rijgedrag tussen de wagens is niet ontzettend groot maar wel merkbaar. Belangrijkste is dat alle wagens heerlijk sturen en zeker als je een beetje vertrouwd bent geraakt met je bolide en de circuits kun je op het makkelijk[illegible] ten.

MEER EN BETER

Afgezien van de nieuwe Support Car mode wordt al snel duidelijk dat Toca 2 heel wat meer te bieden heeft dan z'n voorganger. Meer circuits, meer auto's, betere graphics, beter geluid en nog betere besturing.
Dat de graphics beter zijn geworden, blijkt onder andere uit de [illegible] (een van de vijf) [illegible] echt het gevoel geeft dat jij het bent die schakelt en met z'n handen aan het stuur zit. Daarbij moet wel worden aangetekend [illegible] haald wordt.
Over het geluid ben ik zeer te spreken. De motoren klinken goed, bij het schakelen hoor je nu eens dat hoge elektronische geluidje dat bij dit soort wagens hoort en zelfs het commentaar irriteert niet.

TOCA 2 DEUGT

De besturing van de wagens is uitstekend. Waar je in deel 1 nog weleens [illegible] goed gedoseerde combinatie van remmen, gas los, remmen, gas erop in de meeste gevallen voldoende om precies de bocht te maken die nodig is.
Helaas had ik [illegible] de bespreking van Toca 2 dus laat ik me beperken tot de 'bottom line'. Toca 2 deugt aan alle kanten en kent zoveel verbeteringen en uitbreidingen dat zelfs bezitters van het eerste deel de aankoop niet zullen betreuren.





POWER TIP

Luister naar de mededelingen van de pitcrew, als je een pitstop overslaat kan dat diskwalificatie betekenen.




Nu op tournee
op jouw N64 !
Verduiveld
Schattig !
volgende
Show start :
Nu !
Starshot
Paniek in het Space Circus
Marketed & Distributed by
INFOGRAMES
BENELUX
NINTENDO 64

preview



T'ai is een taaie gast.



In Oosterse sferen.



Wax on, wax off... ehh.



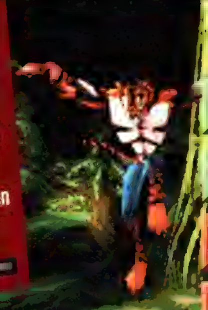
Voorzichtig voor de slakjes.



Hier heb je je vriendje terug.

POWER TIP

Gebruik de powerjump als je vast komt te zitten. De powerjump doe je door R1 en X tegelijk in te drukken.



RAPPORT

graphics 8⁵
geluid 7⁰
originaliteit 7⁰
speelbaarheid 6⁰

▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ [illegible]
▼ Waku waku

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2495
Fabrikant: Dreamworks/Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

7¹

T'ai Fu is een kruising tussen een matig adventure game en een redelijk vechtspel. Niet echt goed genoeg dus om mij gillend van enthousiasme naar de winkel te laten rennen maar gelukkig weten de charismatische tijger T'ai en de strakke graphics de eer van deze game te redden.
BORIS

Ik ben waarschijnlijk een van de eerste Nederlanders die een speelbare versie van Activision's nieuwe vecht-adventure T'ai Fu in zijn bezit heeft. Een spel waarin je in de huid kruipt van de tijger T'ai.

TROUBLE IN CHINA

Het verhaal draait om T'ai, een jonge tijger die er van beschuldigd dat hij de Panda-monniken heeft vermoord maar niets is minder waar. T'ai zou zoiets nooit doen. Hij gaat op pad om zijn onschuld te bewijzen en de Evil Dragon Master te verslaan. Snap je?
Jij kruipt dus in de huid van T'ai, die niet vies is van een stevig potje knokken. En dat is ook precies wat je moet doen; knokken totdat je erbij neervalt. Je bent een echte tijger en het is daarom vanzelfsprekend dat je een meester bent in de oosterse vechtkunst, toch?

ZOEK JE ROT

T'ai Fu is niet zomaar een vechtspel waar de tegenstanders automatisch op je afkomen, nee, je moet een hele 3D wereld verkennen. Je wordt zonder vedere uitleg in een bepaalde positie neergezet en dan zoek je het zelf maar uit. En geloof mij maar: dat is niet eenvoudig. Ik had bijvoorbeeld de grootste moeite om te zien waar ik wel en waar ik niet naartoe kon springen. Het is door het hele spel heen volkomen onduidelijk waar je heen dient te gaan.

CHAOS

Tijdens het spel zweeft de camera boven het veld en draait niet altijd mee met T'ai's bewegingen. Gevolg: totale chaos! Als je bijvoorbeeld achter een berg of een object staat dan verdwijnt onze stoere tijger gewoon uit beeld! Mocht dat net tijdens een gevecht gebeuren dan heb je vet pech gehad. Op andere momenten wil de camera nog weleens plotseling 90 graden draaien. Dan gebeurt het volgende: je loopt gewoon rechtdoor en houdt de joypad dus naar boven ingedrukt. Dan draait de camera plotseling een kwartslag naar rechts zodat je ten opzichte van de viewpoint nu de joystick naar links houdt ingedrukt. Prompt begint T'ai naar links te lopen. Zeer irritant vond ik.



ONGEKEND

Ik denk dat er op dit ogenblik weinig games zijn waar de PSX controller zo optimaal wordt gebruikt als in T'ai Fu. Werkelijk alle knoppen hebben een funktie en het werkt nog heel erg intuïtief ook!
Onze dappere vechttijger heeft een hele berg aan moves, kicks, punches en bewegingen meegekregen waar hij gebruik van kan maken in zijn strijd tegen de evil Dragon Master. Het is weliswaar geen Tekken 3 maar voor een adventure is dit echt ongekend.

COMPLIMENTEN

Ik moet toch even mijn respekt betuigen aan de grafische mensen van Dreamworks. T'ai fu ziet er namelijk fantastisch uit.
De manier waarop de dieren geanimeerd zijn is echt heel erg mooi. De Designers hebben dan ook gebruik mogen maken van dezelfde techniek die de filmafdeling van Dreamworks gebruikte om de dinosaurus-animaties in Jurrasic Park te vervaardigen.
Maar het zijn niet alleen de animaties die zo goed zijn. De levels zijn ook schitterend ontworpen en omdat ze zo mooi zijn, hangt er gelijk een broeierige oosterse sfeer. Ook de mysterieuze soundtrack sluit hier naadloos op aan.
Het wachten is wat mijbetreft op de final release en ik hoop dat Dreamworks genoeg tijd zal nemen om alle kleine minpuntjes van dit spel weg te werken.

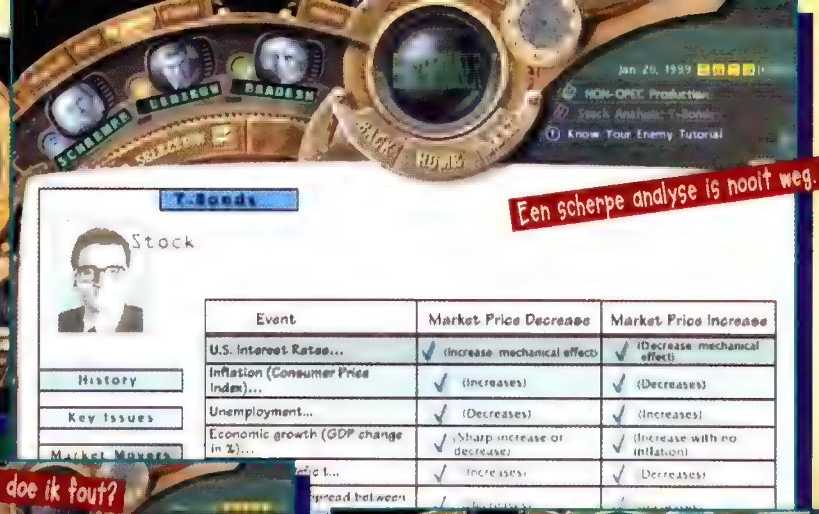


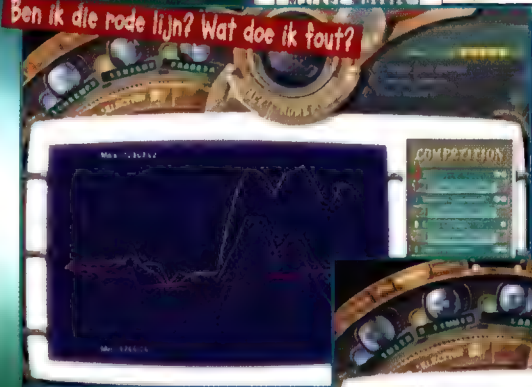
Familie van de Marsupilami?

Wie het eerste boven is?

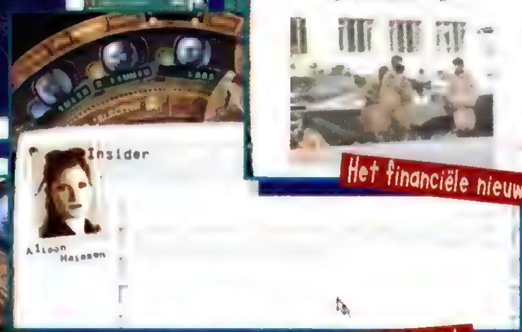
WALL STREET TRADER '99













RAPPORT

graphics	8
geluid	7
originaliteit	8
speelbaarheid	7

▲ Origineel concept

▲ Strakke interface

▼ Zo droog als gort

▼ Alleen tabelletjes, grafiekjes en schermpjes

PC CD-ROM
Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Monte Cristo
Distributeur: Media Connection
Tel: 0570-502626

7⁵

Een vrij steriele maar originele game die je een aardig inzicht geeft in het marktmechanisme en de wereld die aandelenbeurs heet. Ik vond het zelf een erg droog spel, maar het is natuurlijk een stuk veiliger dan echt naar de beurs te gaan. Als je nu een paar miljoentjes verliest, hoef je niet van elf hoog naar beneden te springen.

JAN

In wiskunde was ik nooit zo'n ster en economie vond ik een vervelend vak vol tabellen en grafieken. Ik heb me dan ook nooit op de aandelenbeurs begeven. Maar met Wall Street Trader '99 wil ik best een gokje wagen.

AANDELEN

Naast het Millennium probleem heeft half Nederland het over de crisis in Azië en op de Beurs. Persoonlijk merk ik er niet zo veel van, maar vele kleine speculanten hebben de afgelopen maanden flink geld verloren op de beurs.
En opeens bleek dat iedereen aandelen had. De halve PU redaktie heeft aandelen VNU, Ed zit natuurlijk dik in aandelen DAF en zelfs mijn neefje checkt regelmatig de Dow Jones index.
Ik voelde me dus een complete loser en besloot me bij te scholen met Wall Street Trader '99.

KOPEN OF VERKOPEN?

Het doel in Wall Street Trader is simpel: zoveel mogelijk geld verdienen als je kunt.
Je begint met twee typen aandelen: in de yen en in olie. Daarna krijg je steeds nieuwe mogelijkheden tot het kopen van bijvoorbeeld aandelen in Shell, Sony of andere bedrijven.
Via infosheets kun je kijken wat voor bedrijf het is en hoe het zich op de markt gedraagt. Via een easy-to-use interface kun je aandelen verkopen of kopen en door middel van allerhande tabellen en grafieken worden je vorderingen bijgehouden. Assistenten, kranten en het journaal houden je op de hoogte van de laatste ontwikkelingen.

DUIZELIG

Toch werd ik al snel tureluurs van al die cijfertjes, lijntjes en procentjes. Al die financiële info begon aardig voor mijn ogen te duizelen.
En dan te bedenken dat ik het op moest nemen tegen nog drie andere speculanten. Na drie maanden vindt de afrekening plaats en moet je er voor zorgen meer geld te hebben dan je drie concurrenten. Lukt dat, dan ga je naar de volgende 'ronde'. Daar moet je het wederom tegen andere speculanten opnemen, en dat zijn geen domme jongens. Inmiddels zag ik scheel, en had ik zoveel fondsen in m'n bezit dat ik alles door elkaar haalde. Mijn ogen werden wazig en ik begon een naar gevoel in mijn maag te krijgen en hup, daar ging weer een ton.
Niets voor mij dus dat aandelen-gedoe, maar voor de meer economisch ingestelde gamers wellicht een aanrader, want Wall Street Trader is een game die goed in elkaar steekt.

Wargasm

Wargasm klinkt als een generaal die midden op het slagveld klaarkomt. Behoorlijk onsmakelijk dus. Trek je van de titel echter niets aan; Wargasm is een spel dat elke warsim fanaat moet uitchecken.

TRENDSETTER

Met Total Air War zette wargame specialist DiD (ze maken onder meer gevechtssimulaties voor het Amerikaanse leger) onlangs een nieuwe standaard in het action flightsim genre. De producent mixte strategie met battle en zorgde daarmee voor meer diepte in het spel. Ook kon je van het ene vliegtuig naar het andere hoppen.

In Wargasm gaat DiD nog een stap verder. Strategie is echt een wezenlijk onderdeel van het oorlogsspel geworden. En tijdens die oorlog bezit je de vrijheid om daar te vechten waar jij dat wilt.

Je kunt bijvoorbeeld van een tank naar een helikopter switchen, als het je beter lijkt om de vijand van boven te beschieten. Vervolgens ruim je als soldaat alle commando's op en stap je na een tijdje in een straaljager om de resterende tanks te vernietigen. Klinkt mooi, niet?

Wargasm kent weliswaar vier modes, te weten de Training, Instant, War Web en Multiplayer mode, maar eigenlijk draait het in dit spel om de War Web mode. Deze mode ben ik nog niet eerder tegengekomen en is, zoals eerder gezegd, een ware verrijking voor het genre.











In Wargasm wordt de oorlog niet meer in de realiteit uitgevoerd, maar in cyberspace, via het WWWW (World Wide War Web). Eigenlijk wel zo handig, het scheelt een hoop lijken.

De gameplay van Wargasm lijkt een beetje op Risk. Het draait allemaal om landje-pik. In het eerste menu krijg je een wereldkaart te zien.

Je kiest vervolgens een werelddeel uit, waarna je al snel wordt medegedeeld dat er in jouw territorium gevechten zijn uitgebroken. Je kiest een van de gevechten uit en zet je troepen in (tanks, soldaten, helikopters).

Hier komt het strategische deel om de hoek kijken. Hoe ziet jouw troepenmacht er namelijk uit? Soms is het beter om veel helikopters en tanks en weinig soldaten in te zetten, bijvoorbeeld als je een stelling gaat aanvallen. Bij kleinere conflicten volstaan een paar tanks en een flinke groep soldaten.

Het verkeerde materieel inzetten, kan je op een fikse afstraffing komen te staan. En na een paar van die beatings ben je jouw werelddeel kwijt en is het einde game. Je hebt Wargasm gewonnen als alle werelddelen door jou veroverd zijn.

Als je de troepen met de muis (het bekende point-and-click systeem) naar de vijand hebt geleid, begint de pret pas echt. Op de kaart zie je de piepkleine soldaatjes, tankjes en helikopters bewegen. Door nu bijvoorbeeld op een van de tankjes te klikken, kom je in de desbetreffende tank terecht. En dan kun je gaan knallen.

Wordt het je te link in de tank of wil je die paar vijandelijke tanks liever met een helikopter uitschakelen, dan zit je binnen een paar klikken in een helikopter.

Waar je vroeger een tank-, helikopter- straaljager- en soldaatsim voor moest kopen, zit nu allemaal in een en dezelfde game.

Wargasm is geen makkelijke warsim. Een goede strategie is in deze game echt een bittere noodzaak, want de gevechten behoren tot de hevigste die ik tot nu toe heb meegemaakt. Het stikt werkelijk overal van de vijanden en dat staat natuurlijk garant voor veel hete aktie.

Op zo'n moment merk je ook het best hoe handig het is om van voertuig te kunnen wisselen. Kun je de vijand snel even van de andere kant aanvallen.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	8⁰
originaliteit	9⁵
speelbaarheid	8⁵

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: DiD
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁵

DiD heeft met Wargasm weer voor een nieuwe mijlpaal in het warsim genre gezorgd. De mix tussen strategie en battle is perfekt in balans. Daarnaast maakt de vrijheid om tijdens het vechten van voertuig te wisselen, een warsim vele malen uitdagender. Dit spel had dan ook Total War moeten heten.

J.J.

shortcuts



Assault is een shoot'em up zoals ze een paar jaar geleden op de Amiga dertien in een dozijn werden uitgebracht maar dan in 3D.
In het jaar 2198 wordt de stad arcadia aangevallen door een stel aliens. Arcadia ligt op een 'helse' planeet ver van de aarde en jij mag kiezen uit twee space marines, Kelly Doyle of Reno Washington, om deze invasie af te slaan en alle aliens te vernietigen. Echter geen subtiele kracht-snelheid verhoudingen tussen de stoere kerel en het lieve meisje. Het maakt bij dit spel ook helemaal niet uit verder. Het is namelijk een kwestie van je schietknop ingedrukt houden en rechtdoor lopen. De wapens zijn goed maar de aliens zijn watjes en de besturing zo tergend slecht dat het bijvoorbeeld niet mogelijk is om op een fatsoenlijke wijze over een richeltje te lopen of over een afgrondje te springen. Snel vergeten dus.

BORIS

Assault

Assault • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 [illegible]

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 5,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]



Football Manager 99

Football Manager 99 heet voluit Football Association Premier League Football Manager 99 en dat heeft een goede reden. Producent Electronic Arts is er namelijk in geslaagd de rechten van de Engelse Premier League te verwerven. Alle namen van clubs en spelers plus alle officiële tenues en emblemen mogen daardoor in het spel gebruikt worden. Zo'n deal past uitstekend bij EA. De producent streeft altijd naar een zo realistisch mogelijke weergave van de desbetreffende sport. Niet voor niets is hun slogan 'If it is in the game, it's in the game'. Bij FM 99 is het hen weer uitstekend gelukt. De gegevens kloppen als een bus, de gameplay kent weinig opsmuk, maar verloopt uitstekend en de interface is duidelijk. Football Manager 99 is daarmee een grote concurrent voor Premier Manager 98.

J.J.

Football Manager 99 • PC CD-ROM • Prijs: [illegible]

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Nascar 99 • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 [illegible] • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 6,5 **GELUID:** 5,5 **ORIGINALITEIT:** 5,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Deze nieuwe editie van het Nascar-seizoen kent in vergelijking tot zijn redelijk succesvolle voorganger vrij weinig verbeteringen. Ook nu zijn er weer zo´n zeventien (grotendeels ovale) racetracks waarover je met topsnelheden van 315 kilometer per uur kunt scheuren, en zien we veelal dezelfde coureurs als in het vorige seizoen.
Persoonlijk sloeg bij mij de verveling al vrij snel toe, daar de echte aktie door de simpele parcours vaak ver te zoeken was. Aangezien de ontwikkelingen in dit genre het afgelopen jaar redelijk snel gegaan zijn, en de graphics en speelbaarheid niet al te veel verbeteringen kennen ten opzichte van de ´98-editie, is dit dan ook een game geworden voor diegenen die echt op de hoogte zijn van het Nascar-gebeuren. Mensen die hier niet in thuis zijn, raad ik dan ook aan om lekker voor een Formule 1 of andersoortige racer te gaan.

SKATE



NASCAR 99

West Front • PC CD-ROM • Prijs: [illegible]

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

West Front

Na East Front, komt nu ook West Front, de zoveelste serieuze wargame van Talonsoft. Wat opvalt is dat je kunt schakelen tussen de bekende, maar wat mij betreft erg saaie, hex-grid kaart maar ook kunt inzoomen op een schuin-van-bovenaf overzicht, waardoor het meer een uiterlijk van Command en Conquer krijgt. Het ziet er allemaal een stuk beter uit, maar het is nog steeds geen real-time. De verschillende campagnes (Noord-Afrika, Normandië, Sicilië, Ardennen) zien er verschillend uit en kennen hun eigen terreintypen. Voor de rest is het weer schuiven, denken, orders geven, wachten, schuiven en nieuwe strategieën bedenken. Het blijft voer voor fanaten.

JAN



Eeuwig leven

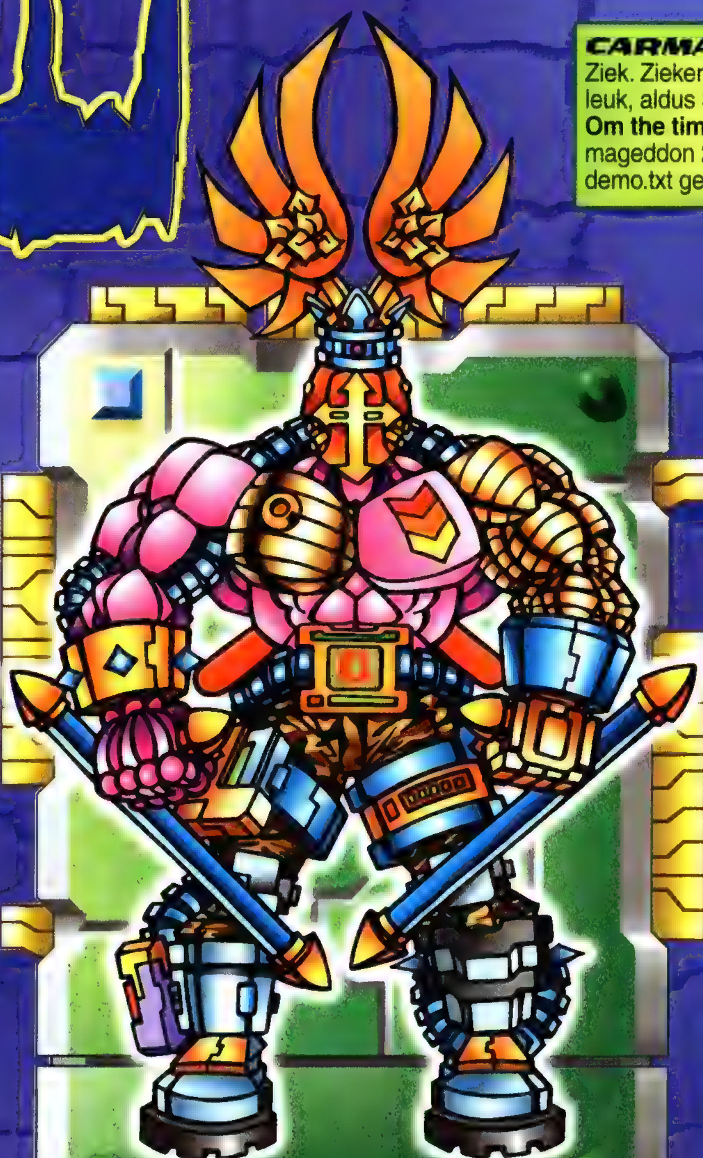
kom verder, word beter, leef langer





CARMAGEDDON 2 (DEMO)
Ziek. Zieker. Ziekst. Maar stiekem toch wel erg leuk, aldus Stijn Van Bellinghen.
Om the time limit uit te schakelen in de Carmageddon 2 demo. Verwijder het bestand demo.txt gewoon.

PC



Een nieuw jaar, een nieuw begin. Dat betekent weer een jaar vol met nieuwe, hotte games en dito cheats. Een nieuwe trend die in 1999 alleen maar meer terrein zal winnen, is het releasen van demo's op internet. Het zal dan ook vaker gebeuren dat er cheats van demo's te vinden zijn in Eeuwig Leven. Cheats die overigens vaak ook werken in de full game. Nu wordt de tijd tussen de te releasen demo en het te releasen spel alleen maar groter, maar de cheats blijven (meestal) van kracht.

Neem nu Sin. Op het moment van schrijven ligt de game vers op mijn buro en de cheats van de demo werken ook met de full game. De cheats zijn wat dat betreft dus twee keer bruikbaar. Cheat reclycling. Oké, laten we er met z'n allen een goed jaar van maken.

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

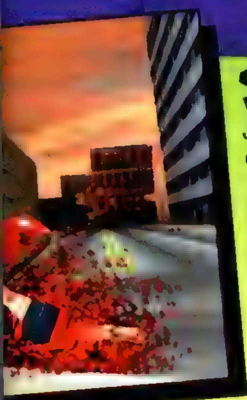
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)



CARMAGEDDON 2 (FULL VERSION) DEEL 1

Je kunt je afvragen of Sir Geoffrey Reemer, de inzender van deze tip, nog wel als Sir te betitelen valt. Hij is zo goed als één met het spel! Hier is deel 1 van zijn morbide rijgedrag.

Tips & Tactieken

- Druk op 'Enter' terwijl je aan het rijden bent om je **deuren open te gooien**, handig als je anders de voetganger zou missen. Druk nog een keer op 'Enter' om **ze weer op slot te doen**, zodat ze niet per ongeluk open vliegen als je de bocht om gaat.
- Als je een Kangaroo On Command powerup hebt, moet je die altijd klaar hebben staan zodat je, als een grote tegenstander je wilt rammen, altijd op 'Alt' kunt drukken **om uit de weg te springen**, wat betekent dat hij langs je vliegt. Dit werkt zelfs nog beter als er een muur naast je is. Hij gaat namelijk zo snel, dat hij niet kan remmen en zichzelf zal wasten.
- Houd je vingers altijd boven de reparatieknop als je schade hebt, maakt niet uit hoe klein, **repareer jezelf**, want je weet maar nooit waar die irritante Volvo is...
- Pak de suicidal peds powerup. Stop in een druk gebied. De voetgangers zullen allemaal naar je toe rennen en op je auto struikelen, maar niet sterven. Wacht tot de timer bijna verlopen is en gebruik dan een Kangaroo jump. **SPLAT!!** Voor een **interessante variatie**, gebruik een ped repulser in plaats van een jump.
- Voordat je de bocht om gaat, druk eerst een paar keer op 'Z' om een paar versnellingen terug te nemen en de achterkant wat uit te laten zwenken, zodat je **de bocht sneller kunt nemen.**
- Als je de file DEMO.TXT in de Carmageddon 2 demodata directory verwijdert, ben je de demo time-out kwijt, zodat je **zo lang als je wilt kunt spelen**. Je kunt ook de powerup.txt file editen om de **tijdsduur van een actieve powerup te veranderen**. Er gaat niets boven een electo-bastard ray voor vier minuten om wat extra punten te vergaren.
- Als je echt een mietje bent, trek dan de Volvo's aandacht en verstop je vervolgens achter een lantaarnpaal. Hij zal je niet zien, echter wel naar je toe komen, **maar hij zal de paal harder raken dan jou**. Hiervoor krijg je geen punten. Maar dat is net goed, watje!
- Houd 'Z' ingedrukt als je **onder water** bent. Het rijdt zoveel makkelijker!
- Met de Kangaroo powerup: **spring op een tegenstander**. Soms exploderen ze meteen.
- Pak alle bruine powerups, omdat die je **extra ruimte geven voor Engine Power, Offensive en Armor.**
- Voordat de race begint, kun je helemaal naar voren springen en **een pole position start** krijgen. Druk op 'z' als je op het rooster bent. De omroeper zal zeggen "hey you" en je een boete van 1000 credits geven, maar je start wel voor iedereen.
- Pak de "Dismemberfest" powerup en raak dan voorzichtig de voetgangers aan, zodat hun ledematen eraf vliegen, maar ze niet sterven. Niets is grappiger dan te zien hoe een een-benige voetganger rondhuppelt met bloed dat vloeit uit zijn stompje **(zieke humor)**. Het is mogelijk om alle vier de ledematen eraf te rijden, zonder dat de voetganger doodgaat.
- In plaats van de voetgangers te overrijden, is het wel grappig om ze met je toeter (H) **van een rand te laten springen van schrik**, zodat ze zich zelf doden. Er is een bonus voor dit. Als ze in het water landen, zullen ze vrolijk in het rond zwemmen. Het levert je geen extra bonus op (omdat ze niet doodgaan), maar het is leuk om te zien.

PC



MOTORHEAD

Boter op je hoofd of motor in je hoofd? Hoe dan ook, handige cheats van Pim Drieksen uit Vlissingen.
Ga naar personal options en vul als je naam in: r Pettersson en je teamnaam als Swe. Ga nu naar de eerste baan en rij 1 rondje. Quit dan en je hebt **alle banen en auto's**.

PC

MORTAL KOMBAT 4

Altijd leuk die fatalities.
Zet bij options de fatality-optie op Keybord Friendly. Kies dan Reptile. Als er staat "Finish hem!", ga dan tegen je tegenstander aan staan, en druk op Block + naar boventoets. Reptile gaat nu op je tegenstander zitten en **eet doodleuk het vel van zijn gezicht af.**

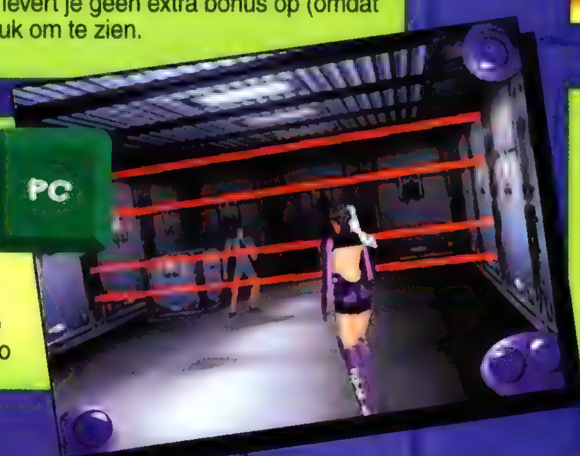
PC



PAX CORPUS

Sebas Vencken uit Bussum houdt wel een aktie-babe. Wie niet?
Tik tijdens het spel de cheats in.
BIDYT]: je gaat naar de Prison
KNUTW: je gaat naar de Temple
BENYO: je gaat naar de Space Lab
CODUP: je gaat naar de Rocket Silo

PC



CAESAR III

Jeroen kwam, zag en overwon. Met volgende cheat:
Open het bestand 'c3_model.txt' in de hoofddirectory. Hierin kun je **(bijna) alle instellingen van het spel veranderen**, waaronder de prijs van de gebouwen!!!

PC



SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Mark Stunnenberg uit Nijmegen vroeg zich af of hij de eerste was met tips voor deze 3D shooter, en dat is ie! Hier zijn ze.
In het spel, druk op "T" voor de "Talk mode". Typ dan het volgende in.
MPGOD: Godmode
MPKFA: Full Ammo, Armor, and Health
MPHEALTH: Full Health
MPAMMO: Full Ammo
MPARMOR: Full Armor
M[PC]LIP: Clipping Mode aan/uit
MPPOS: Bekijken Positie aan/uit
M[PC]AMERA: Aanpassen Camera aan/uit
MPLIGHTSCAPE: Aanpassen Light Scape aan/uit



RAINBOW SIX

Knal ze neer those focking terroristen! Met dank aan bivakmutsdrager Erik Nijland.
Om de cheats te activeren druk je ~ in en typ je het volgende.
TEAMGOD = Team God mode
AVATARGOD = Player God mode
STUMPY = Stumpy mode on
CLODHOPPER = Enlarges Player's Feet and Hands
MEGANOGGIN = Mega Head mode
BIGNOGGIN = Big Head mode
5FINGERDISCOUNT = Refill Ammo
NOBRAINER = Turns AI Off
DEBUGKEYS = Debug Keys Enabled
TURNPUNCHKICK = Changes Players from 3D to 2D
1-900 = Heavy Breathing
EXPLORE = Victory Conditions On/Off





KLINGON HONOR GUARD

Tom de ripper met de volgende bloody Star Trek cheats.
Tik eerst TAB in dan de volgende codes.
ALLAMMO: alle ammo
FLY: als je nu gaat springen kan je vliegen
GOD: onsterfelijk
INVISIBLE1: onzichtbaar
INVISIBLE0: weer zichtbaar
KILLALL..............: achter killall de monsternaam dan gaan al die monsters dood
KILLPAWNS: alle monsters dood
OPEN............. : achter open level naam intikken dan ga je naar dat level
PLAYERSONLY - zet tijd uit
SUMMON.............: achter summon wapen of item naam intikken en je krijgt het
SUICIDE - zelfmoord
WALK - word weer normaal bij fly mode

Hier zijn de wapen namen voor als je de SUMMON cheat gebruikt
voorbeeld:
SUMMON DAKTAGH
.... DISRUPTORPISTOL
.... DISRUPTORRIFLE
.... ASSAULTDISRUPTOR
.... SPINCLAW
.... GRENADLAUNCHER
.... ROCKETLAUNCHER
.... SITHHAR
.... PARTICLECANNON
.... BATLETH

MEDIEVIL

Kristof Blancquaert leeft nog in de Middeleeuwen.
Toegang cheats menu: tijdens spel duw je op pauze en voer de volgende code in: houd L2 in en dan druk je op ↓, ↑, ■, ▲▲, ●, ↓, ↓, ■, ▲.



BLOOD 2 (DEMO)

Arthur van Schie uit Den Helder kijkt niet op een litertje bloed meer of minder.
Druk op 'T' om de cheat mode te kunnen activeren.
MPGOD - Godmode
MPKFA: Alle Ammo, Armor en Health
MPHEALTH: Alle Health
MPAMMO: Alle Ammo
MPARMOR: Alle Armor
M[PC]LIP: "Clipping"
MPPOS: Bekijk de positie aan/uit
MPLIGHTSCAPE: Zet Light Scape aan/uit

A2 RACER II

Robert Grundeken voelt zich oké al scheurend op de A2.
Kijk in de directory van A2 II en zoek naar de file garage.ini. Als je die opent met notepad dan kan je **alle prijzen van auto's en onderdelen van auto's veranderen**.
Als je de file menu.ini opent dan kun je het beginbedrag aangeven voor een al eerder gesavede game (bijvoorbeeld de derde). Als je nu die game (de derde) opnieuw opent en je verandert de naam, dan **krijg je het door jou ingetypte beginbedrag**.



WARGAMES

Gerrit hulsbergen verklaarde ons de 0orlog als we deze tips niet plaatsten.
Druk tijdens het spel op F1 en dan typ je het volgende.
morningafter: de hele kaart is zichtbaar
unclejohn: al je gebouwen en eenheden onkwetsbaar
chaching: je krijgt nu direct 10.000 aan geld erbij
shaft: versterkt de firepower van al je eenheden
saladtossed: ga nu naar het hoofdmenu en dan naar load en druk op ctrl-h
nu kun je direct alle missies spelen.



THE FIFTH ELEMENT:

Deze codes moet je in het mainmenu invoeren, en daarna "New Game" selecteren. Met dank aan Bruce Willis.
RALPH: hiermee kun je elk gewenst level kiezen
DAVID: oneindig veel kogels
THIERRY: geen vijanden
JEROME: je krijgt een soort schild om je heen
OLIVIER: alle wapens
FANETTE: alle objekten
BENOIT: je kunt alle filmpjes bekijken
JOEL: alle cheats tegelijk geactiveerd.

TWISTED METAL 2

Dimitri Van Den Engel uit Spijkenisse kwam met de volgende geheime codes.
De MEGA COMBO Code is: boven, beneden, links, rechts, rechts, links, beneden, boven. Size=2> Zorg dat het invoeren niet langer duurt dan vier seconden want anders lukt het niet. (hij doet het echt, maar alleen als je supersnel bent) Je moet de MEGA COMBO bij de volgende codes gebruiken:

* Oneindig veel levens: houd L1 en R1 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.
* Oneindig veel wapens: houd L2 en R2 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.
* Mega wapen: houd R2 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.
* God Mode: houd L1, L2, R1, R2 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.

Deze codes werken alleen tijdens het spelen (dus je hoeft niet te pauzeren). Als je het goed doet, hoor je een geluidje en zie je boven in beeld welke code je hebt ingevoerd. (God Mode on bijvoorbeeld).

PLAY STATION



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Hans heeft Codes voor dit smakelijke racespel.
CMGARAGE - Extra Auto's
FLEXMOBILE - Achterwielaandrijving
XBOOSTME - Versnelt het spel
CMCOPTER - Helikopter view
CMSTARS - Gives the sky a nice and pretty evening look.
CMNOHITS - Laat je door de andere auto's rijden
CMMICRO - Birds eye view (als in Micro Machines)
CMCHUN - Go-Kart View
CMDISCO - Disco Mist
CMLOGRAV - Low Gravity
CMTOON - Cartoon Horizon
CMCATDOG - Het regent katten en honden
JHAMMO - All tracks aan
CMLOCK - All tracks uit

PC





BODY HARVEST

Vul je naam in als "icheat", typ daarna deze code in **voor meer machtige wapens:** SNUFFLE.

N 64

KNIGHTS EN MERCHANTS

Micha van Dijk is niet van adel maar helpt je wel in het zadel.
Open in het spel de inventory door op een "Storage House" the klikken. Klik dan 1 keer op de volgende items (er zal een rood driehoekje verschijnen in het vierkantje van de items als alles is geselecteerd).
Deze items moet je dus kiezen:
Rij 1, item 3 (Wooden Boards)
Rij 2, item 2 (Iron Bars)
Rij 2, item 4 (Wine Casks)
Rij 3, item 1 (Bread)
Rij 3, item 5 (Cooked Meat)
Rij 4, item 1 (Animal Hide)
Rij 4, item 5 (Plate Mail)
Rij 5, item 1 (Hand Axes)
Rij 5, item 2 (Swords)
Rij 5, item 3 (Lances)
Rij 5, item 4 (Pikes)
Rij 5, item 5 (Long Bows)
Als je nu op Rij 6, item 1 (Crossbows) klikt, krijg je (gratis dus) **van elk item 10 eenheden in je Storage House!**
Als je nu op Rij 6, item 2 (Horses) klikt, heb je gelijk je missie uitgespeeld. Dit kun je iedere missie weer doen, dus **je komt nooit meer vast te zitten.**

PC

REDNECK DEER HUNTING

Met dank aan Deerhunter Bram Talman uit Harlingen.
Op het map scherm de volgende cheats intikken.
Dhbambi: laat altijd zien waar de herten zijn
Dhdoeinheat: lokt de herten naar je toe
Dhstealth: herten zien je niet
Dhbuckdown: herten rennen niet weg als je schiet
en
mist.

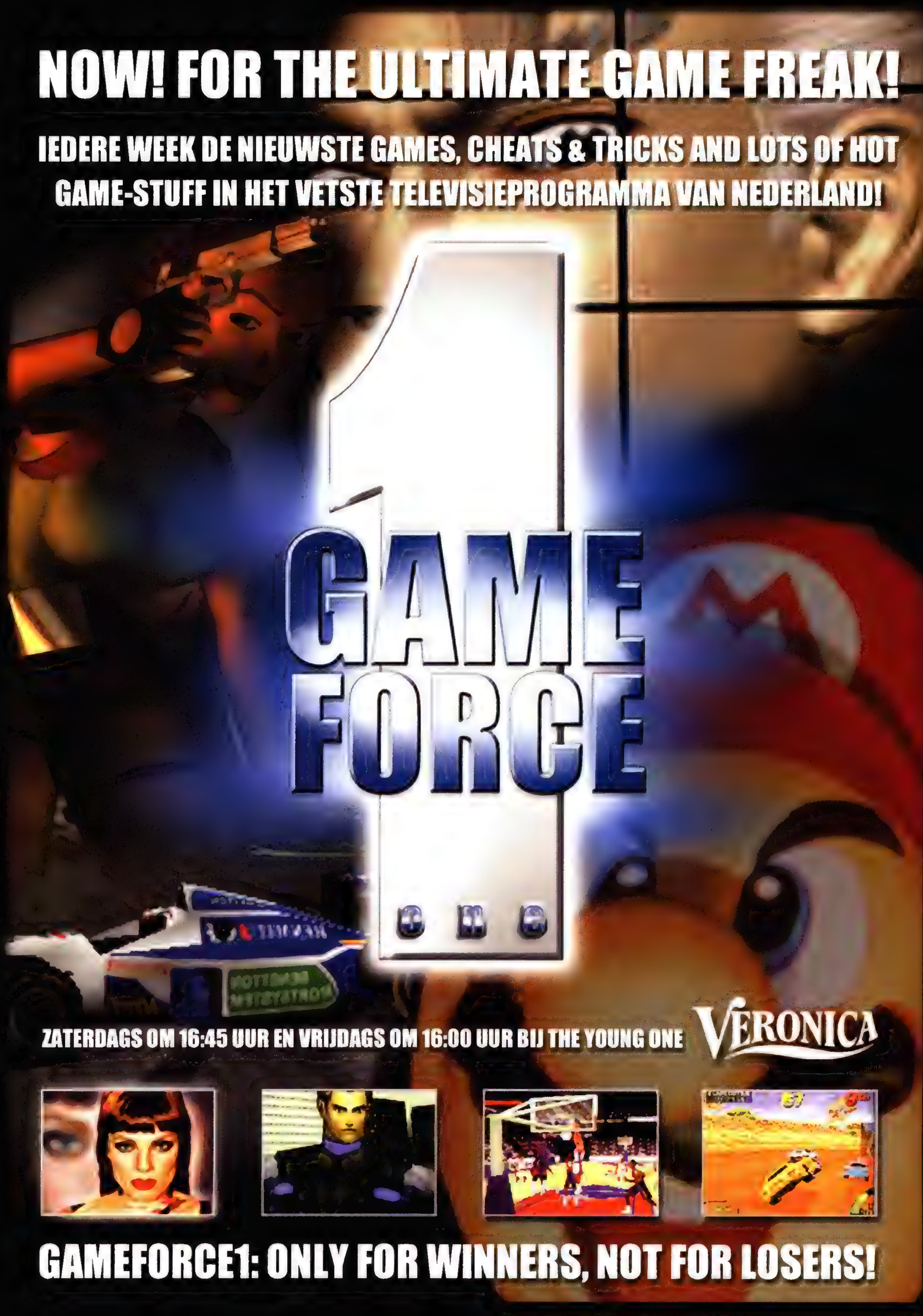
PC

METAL GEAR SOLID (JAPANSE IMPORT)

Als je het spel uitspeelt, en Meryl leeft nog, dan krijg je een Bandana. Hiermee heb je **oneindige ammo.**
Als Meryl dood is, krijg je Stealth. Hiermee kan je **onzichtbaar worden**, net zoals Ninja.
Bij de training, als je het eerste niveau uitspeelt, krijg je de Time Trial mode. Speel je deze mode uit, dan krijg je de **Gunshoot mode**.
Een tip voor **het verslaan van Psycho Mantis**: Gebruik de tweede controller. Hiermee is hij veel makkelijker te verslaan omdat hij jouw gedachten daarmee niet kan lezen!



PLAY STATION


NOW! FOR THE ULTIMATE GAME FREAK!
IEDERE WEEK DE NIEUWSTE GAMES, CHEATS & TRICKS AND LOTS OF HOT GAME-STUFF IN HET VETSTE TELEVISIEPROGRAMMA VAN NEDERLAND!
GAME FORCE
1
ZATERDAGS OM 16:45 UUR EN VRIJDAGS OM 16:00 UUR BIJ THE YOUNG ONE
VERONICA
GAMEFORCE1: ONLY FOR WINNERS, NOT FOR LOSERS!

TIP VAN DE MAAND

O.D.T



Wilms Jaimie? Dat rijmt op O.D.T.! Type in het hoofdmenu het volgende: LACRIMOSA. Na dan een nieuw spel gestart te hebben en een character te hebben geselecteerd, zullen nieuwe menu's verschijnen die je toelaten **een level en sector te kiezen.**

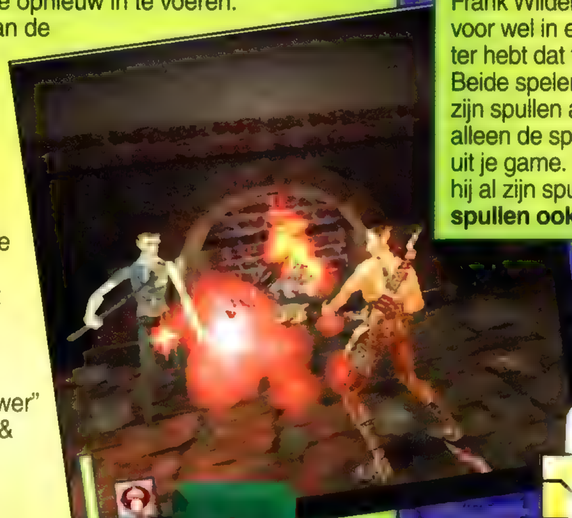
In het spel zelf voer je tijdens het pauzemenu (escape) de volgende cheats in :

1. XUL: volledige energy (rode balk).
2. BOZ: volledige mana (purperen balk).
3. JBB: volledige capacity van alle vier wapens.
4. MATH: verhoogt lichtjes de power van de vier wapens.
5. GRABO: verhoogt lichtjes armour, wapens en spirit levels.
6. MUMU: volledige experience.
7. ALEX: 50 levens.
8. RIK: alle toverspreuken.
9. VINCE: voegt één ster toe op elke verworven spreuk.
10. CACHOU: volledige energy, mana, experience; 50 levens; volledige capacity en power voor alle vier wapens; verhoogt lichtjes armour, wapens en spirit level; verwerft alle spreuken en alle vier de sterren op de spreuken!!

HERETIC 2 (DEMO)

Stijn uit Brugge is een vliegensvlugge.

Druk terwijl je speelt op <~> (boven Tab op je toetsenbord) om net zoals in Quake de console te openen. Voer hier de volgende cheats in. Sommige kun je ook weer uitschakelen door ze opnieuw in te voeren.



Angermonsters: Fellere aanvallen van de monsters
Aquaticape: Monsters negeren je
Changelevel: Level Select
Crazymonsters: Sterkere Monsters
give h: 99 health
god: God Mode
impulse 9:Wapens en Mana
impulse 10: Alle Wapens & maximale hoeveelheid mana
impulse 13: Beweegt objecten in het spel
impulse 14: Verandert je vijanden in schapen
impulse 25: Je krijgt de "Tome of Power"
impulse 32: Onzichtbaarheid, boots & een force cube
impulse 35: Geen Monsters meer
impulse 36: Vastgevroren monsters
impulse 39: Fly Mode
impulse 40: Je eigenschappen gaan 1 level vooruit
impulse 41: Meer ervaring
impulse 43: Alle wapens, Mana & voorwerpen
impulse 171:Verandert naar de Paladin
impulse 172:Verandert naar de Crusader
impulse 173:Verandert naar de Necromancer
impulse 174: Verandert naar de Assassin
impulse 254: De boodschap "King Of The Hill" verschijnt
noclip: Loop door muren
notarget: Vijanden negeren je
playbetter: God Mode
twoweeks: Oneindige powerups
victor: Vernietigt alle monsters in het huidige level

C&C RA RETALIATION



Vanuit Diederik Hoekema's persoonlijke commandocentrum.

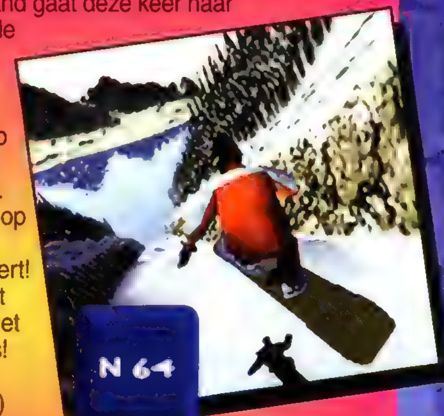
Ga naar de balk ▲. Ga dan naar het TEAM scherm (waar,X ●, ▲ en ■ staan).

Voor een parabomb: XXX , ●, ▲, ■.

Voor het verwijderen van shroud: ▲▲, X, ●, ▲, ■.

Voor het winnen van deze missie: ●●, ▲, XX, ■.

1080° SNOWBOARDING



Dit zijn zeer coole cheats voor een nog cooler spel. Vandaar ook een verdiende beloning. De tip van de maand gaat deze keer naar Nanno Zegers en veel plezier met de N64-versie van Turok 2:Seeds of Evil.

Geheime characters

Panda Man: Haal de Match Race op expert, en versla alle EAD scores in Time Attack, Trick Attack en Contest. Selecteer nu Rob Haywood en druk op C-rechts en A. Deze gast kan niet goed afdalen, maar is een stunt-expert! Ga naar de training en je zal zien dat deze Panda de laatste vijf tricks uit het rijtje kan, als enige van alle boarders! (Front Flip, Back Flip, Panda Tweak Front, Panda Tweak Back, One Foot)

Ice Man: Haal Match Race op expert en versla alle EAD scores in Time Attack en Trick Attack. Selecteer Akari Hayami en druk op C-rechts en A.

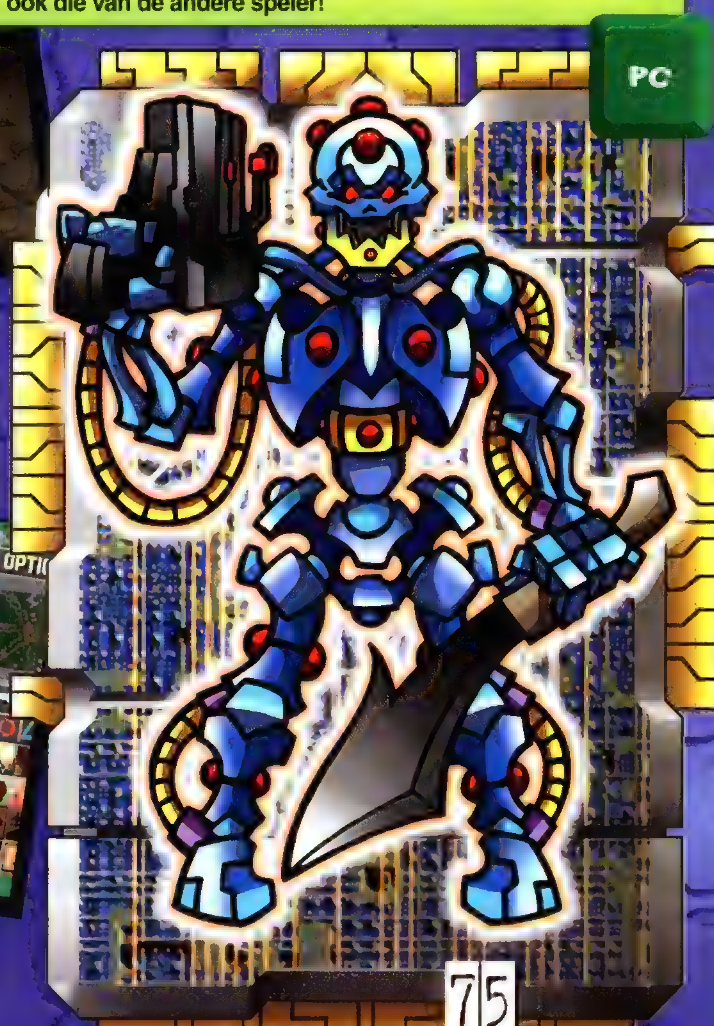
Gold Ice Man: Haal de Match Race op expert met Ice Man. Selecteer nu Kensuke Kimachi en druk op C-rechts en A.

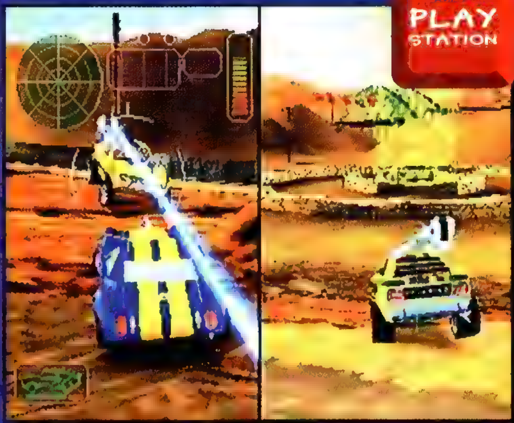
Geheim board

Pinguin-board: Doe alle tricks in Training (dit gaat 't best met Rob Haywood of Panda Man). Als je dit gedaan hebt, selecteer je het default board van een willekeurige speler en dan druk je op C-onder en A.

RAGE OF MAGES

Frank Wildenberg uit Eindhoven heeft een cheat uitgevonden. Je moet daarvoor wel in een multiplayer game spelen. Zorg eerst dat je een goed character hebt dat flink wat goud oplevert. Dan speel je het spel met twee spelers. Beide spelers saven hun game (bij de kerk). Een van de spelers doet snel zijn spullen af. Verspil geen tijd met flesjes. Dan pakt de andere alles op en alleen de speler die alles oppakte saved zijn game! Ga daarna snel allebei uit je game. Omdat de speler alles weggooide nadat hij gesaved had, houdt hij al zijn spullen en **de tweede speler heeft dan behalve zijn eigen spullen ook die van de andere speler!**





VIGILANTE 8

Rik Overvelde houdt van raggen, racen, beuken en blasten.

Special moves

(u = up, d = down, l = left, r = right, f = fire machine gun)

Interceptor Missiles:
Halo Decoy u,u,d,f
Afterburner: u,u,u,f
Bull's Eye Rockets Road Runner: u,d,d,f
Stampede: u,d,u,f
Bruiser Cannon Cow Puncher: d,u,d,f
Buckshot: d,u,u,f
Mortar Swivel Turtle turnover: d,d,d,f
Crater Maker: d,d,u,f
Roadkill Mines Bear Hug: l,r,d,f
Cactus Patch: l,r,u,f

Codes (Als je een code goed invoert, hoor je iemand iets zeggen.)

MONSTER_WHEELS: grotere wielen
DEADLY_MISSILE: sterkere Interceptor Missiles
WMNNWLHTSCUCLH: unlock alle auto's en banen
I_WILL_NOT_DIE: onsterfelijk
HARDEST_OF_ALL: expert mode
SEE_ALL_MOVIES: bekijk alle filmpjes
REDUCE_GRAVITY: lagere zwaartekracht
GO_SIGHTSEEING: geen vijanden
SAME_CHARACTER: je kan dezelfde auto's kiezen in de Two-player mode.

SIN

Extra cheats voor de demo of het volledige spel.

Druk op ~ en dan:
/spawn heligun: use that baddass gun from the chopper.
/spawn lensflare: for a unused effect
/spawn silenter: unused item 'kinda buggy'
/spawn cookies: got milk?
/spawn ReactiveShields : cool chrome effect



POLICE QUEST SWAT 2

Freeze! Nou, nou niet zo brullen Raoul Meijer uit Houten. Type L, O, S tijdens het spelen en je kan **altijd iedereen zien**. Ook als ze zich niet in je blikveld bevinden.



GRAND THEFT AUTO

Tim de Roode uit Zeewolde komt eindelijk eens met nieuwe en originele cheats voor dit spel. Bij de character selection moet als naam "porkcharsui" ingetikt worden. Gewone cheatcodes zoals ITSTANTRUM, BUCKFAST enz. voor de debugcode gebruiken.

In het spel intikken:
D: Screenshot in *.tga formaat;
L: Zoom in;
K: Zoom uit;
Keypad 2: Camera naar beneden;
Keypad 4: Camera naar links;
Keypad 6: Camera naar rechts;
Keypad 8: Camera naar boven;
Home: Camera centreren;
Keypad +: Pause en framerate;
Keypad *: Alle wapens, full ammo;
C: Snelheid, schade en coördinaten;
R: Scherm veranderen;
F12: Restart van het level.



BIO FREAKS

Twan Goosen is een freak.
1st person fight camera: houd L2 en R2 ingedrukt en druk op de tegengestelde richting van waar je speler naar kijkt. Om de gewone camera terug te krijgen houd je L2 en R2 ingedrukt en druk je op beneden.

STAR TREK CAPTAIN'S CHAIR

De easter-eggs met dank aan Roy.

1) Op de brug van de originele Enterprise, NCC-1701, moet je bij de computerschermen eens op een paar knoppen klikken. **Je kunt dan memory, vier op een rij, drie op een rij en dat soort spelletjes spelen.**

2) Op de brug van de Enterprise-D, NCC-1701D, ga je eerst naar de stoel van Picard. Klik rechts op zijn console en klik op security code. Je krijgt nu een code. Voer deze bij Tactical in en je kunt **op de brug van een Klingon-schip kijken!**

3) Je kunt de **Voyager vernietigen** door op de console tussen Janeway en Chakotay te klikken en dan self-destruct te kiezen. Het aftellen kan beginnen en je ziet de Voyager exploderen.

4) Je kunt **interviews met verschillende acteurs** zien door bij de stoelen van de capitains het knopje message in te drukken. De acteurs zijn: George Takei (Sulu), Micheal Dorn (Worf), Jonathan Frakes (William Riker), Kate Mulgrew (Kathryn Janeway) en Avery Brooks (Benjamin Sisko).



AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Tom Daams rees op uit z'n as en zond ons deze keizerlijke cheats. Typ deze cheats in in de chatbar balk.
king arthur: alle vogels veranderen in draken
pow big mamma: je krijgt een speciaal mannetje genaamd: babyprez
convert this!: je krijgt een speciale priester die mannetjes doodt met bliksem
stormbilly: je krijgt een vette robot!



DEATHTRAP DUNGEON

Jeroen Sanders heeft een cheat voor alle levels.
Voer bij het menu van de drie doodskoppen het volgende in:
L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1.
Je kan nu bij loadgame alle levels kiezen.

in de Creative-dimensie speel je geen games, daar béleef je ze!







Bedenk een plaats waar games zo levensecht zijn dat fantasie en werkelijkheid nauwelijks van elkaar te onderscheiden zijn. Stel je een plaats voor waar de meest geavanceerde 3D videokaarttechnologie een zo rijke en meeslepende visuele ervaring opwekt dat deze nog steeds in je herinnering gegrift staat, lang nadat de game is afgelopen. Stop met dromen, stap de Creative dimensie binnen zodra je de naam Creative ziet. Je PC zal nooit meer hetzelfde zijn. Voor meer informatie, bel naar het nummer 0113 230081 (voor Nederland) of 03 2410966 (voor België).

3D Blaster Voodoo2 :

- Additionele 3D kaart. Completeert huidige 2D of 2D/3D VGA kaart voor de best mogelijke acceleratie van je games
- Voodoo2 processor van 3Dfx voor de snelste games!
- Genereert 180 miljoen texels per seconde
- Drie maal de rendering-snelheid van de oorspronkelijke Voodoo Graphics generatie
- Wordt geleverd met een indrukwekkende reeks zeer spannende 3D-games
- Veelzijdige 3D games bundel

3D Blaster Banshee :

- Grafische 2D/3D-kaart voor de PCI bus
- 3Dfx Banshee processor, gebaseerd op de technologie van de Voodoo2 technologie
- Ultrasnelle 2D graphics en video acceleratie
- Ontzagwekkende 3D acceleratie voor games
- 16 MB SDRAM, resoluties tot 1600x1200
- Compatibel met Direct3D, Glide, OpenGL, dus 100% van de spelletjes
- Complete software bundel

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

De poort naar een nieuwe dimensie

Geluidskaarten — Grafische kaarten — Speakers — PC-DVD — Video

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Gezocht: Final Fantasy 3 voor de SNES of andere import-RPG. Liefst compleet met kaart, handleiding en doosje. Ben bereid om er redelijk voor te betalen. Tel.0527-616988 (Emmeloord), bellen na 18.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: MK 3, UMK 3, KI, Justice League Task Force, Mega Man X 1, Urban Strike en opbergtasje voor ƒ400,-. Tel.0172-587375, vraag naar Jaco.

Te koop: N64 + controller & memory-card ƒ299,-. Converter ƒ39,-, RF-switch ƒ39,-, Goldeneye ƒ90,-, Star Wars ƒ75,-, Lylat Wars + rumble pack ƒ100,-, Yoshi's Story ƒ90,-, Turok (USA) ƒ75,-. Alles in 1 koop voor ƒ750,-. Tel.0117-383443, vraag naar Stephan Blaakman, Breskens.

Te koop voor N64: SM 64 ƒ60,-, Pilotwings 64 ƒ60,-, Waverace 64 ƒ60,-, Mario Kart 64 ƒ60,-, Diddy Kong Racing ƒ65,-, Lylat Wars excl. rumble pack ƒ90,-, KI Gold ƒ60,-, Blast Corps ƒ65,-, Fighters Destiny ƒ70,-, Mystical Ninja ƒ70,-, ISS 64 ƒ60,-, Mortal Kombat 4 ƒ90,-, Banjo Kazooie ƒ80,- of één van deze spellen (of twee) ruilen tegen een Action Replay. Tel.0342-420034 (Barneveld, geen vervoer). P.S. alles is met handleiding en in goede staat. Vraag naar Gerben.

Te koop voor N64: Turok of Fifa RTWC '98 voor ƒ60,- of samen voor ƒ110,-. Allebei compl. met boekje en doosje. Te koop voor de Game Boy: Burai Fighter Deluxe en Tetris, ieder voor ƒ15,- of samen voor ƒ20,-. Over een ander aanbod valt te praten. Tel.073-5494214, vraag naar Serge.

Gezocht: Het spel NBA Hang Time voor de SNES. Te ruilen tegen Mortal Kombat. Ook bereid max. ƒ100,- te betalen. Tel.046-4423934 (Bingelrade). Vraag naar Neal.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: Gooftroop, Mario Allstars, Vortex, Stuntrace FX, DKC 1 en Mickey Mania. Alles incl. doosjes en handleiding. Prijs ƒ200,-. Los te koop Super Game Boy, vraagprijs ƒ30,-. Tel.077-4772819 (na 15.30 uur), vraag naar Martijn.

Te koop voor N64: Super Mario 64 en Goldeneye 64. ƒ75,- per stuk. Tel.053-5387088, vraag naar Bob, het liefst bellen na 17.00 uur.

Te koop: Game Boy en Game Boy spelletjes: De Game Boy zelf kost ƒ50,-. Game Boy adapter ƒ30,-, Tiny Toon Adventures 2, Battle Toads, Atomic Punk, Barbie The Game Girl, Solomon's Club: ƒ25,- per stuk. Tamagotchi on the Game Boy ƒ40,-, Sword of Hope ƒ5,-, Zelda ƒ30,-. Incl. hoesjes, boekjes en doosjes. Tel.033-2987506, vraag naar Petra Koster.

Te koop: N64 + 2 controllers + memorycard en MadCatz stuurwiel en 6 spellen: Fifa '98, Blastcorps, Mario Kart, Bomberman, MRC, Lylat Wars + rumble pack. Vraagprijs ƒ799,- (ook los te koop). Alles in doos en met boekjes. Tel.035-5255580 (Huizen), vraag naar Tim.

Te ruil voor N64: Mijn Turok: Dinosaur Hunter, Rampage World Tour of Mission Impossible plus het spel Fifa 64 (alles compleet met doosje en boekje) tegen jouw Wetrix of Mystical Ninja. Bel door de weeks na 17.00 uur. Tel.0181-663556, vraag naar Sjoerd.

Te koop: SNES + 2 controllers + Nintendo Scope 6 (groot geweer) + 4 spellen: Yogi Bear, Super Mario Allstars, NBA Jam en een spel voor het geweer. Vraagprijs ƒ200,-. Tel.0515-575339 (Bolsward).

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: Super Mario World, Addams Family, Doom, Asterix, Starwing, Donkey Kong Country. Prijs ƒ350,-. Tel.0113-381972.

Te koop/te ruil voor N64: Blast Corps, Clayfighter 63 1/3, Killer Instinct Gold en Multi Racing Championship en racestuur met gaspedaal. Ik zoek: Goldeneye 007, Lylat Wars en Yoshi's Story. Tel.013-4562158, Jan, Tilburg.

Te ruil voor SNES: DK 1, ik zoek ervoor terug Mortal Kombat 2 en ik heb ook nog het spel Mickey Mania die wil ik wel tegen Zelda (A link to the Past) of Secret of Mana ruilen. Tel.0511-423772 (Sijbren).

Te koop: N64 + 2 controllers, 4 in 1 memorycard, 5 spellen voor ƒ750,- en je krijgt er een converter gratis bij. Tel.0165-529022 (Roosendaal), alleen op zondag bellen a.u.b. Vraag naar Ivo (zelf komen ophalen).

Te koop gevraagd voor de SNES: NBA Live '96, Killer Instinct of een ander leuk vechtspel. Tel.055-3555214, vraag naar Mathijs.

Te koop/te ruil voor N64: Diddy Kong Racing ƒ65,-, Yoshi's Story ƒ65,- of ruilen tegen Goldeneye of Extreme G (1 spel tegen 1 spel). Alle spellen zijn compleet met doosje en handleiding. Tel.058-2674868, Leeuwarden.

Te ruil: Mijn Mario Kart 64 zo goed als nieuw (geheel compleet + verpakking) voor jouw Mission Impossible (graag helemaal compleet + verpakking). Te koop: Een RF Switch/RF Modulator voor N64 (voor het aansluiten op de tv zonder audio/video-ingang) voor ƒ39,95. Bellen tussen 18.00 en 20.00 uur en vragen naar Iwert. Tel.020-6167379.

Te koop: SNES + 2 controllers incl. 5 spellen: Fifa '97, Kuifje in Tibet, Super Mario Allstars, Super Mario Kart en The Pagemaster. Alles verkrijgbaar met handleiding en doosjes. Prijs ƒ225,-. Tel.0316-332368, vraag naar Joris.

Te koop: NES met gamepad, game genie en 7 spellen: Tiny Toons, Smurfen, Rescue Rangers, Kirby, Mario 2 + 3 en Kung Fu voor ƒ200,-. Wie het snelst reageert krijgt gratis joystick. Tel.0519-296280, vraag naar JW.

Te koop voor de Game Boy: Earthworm Jim ƒ35,-, Daffy Duck ƒ25,- en Hercules ƒ45,-. Tel.0519-296280, vraag naar JW.

Te koop voor N64: Yoshi's Story ƒ75,-, Diddy Kong Racing ƒ75,-, Snowboard Kids ƒ70,-. Heb je interesse bel me dan of stuur een E-mail:s.corten-noben@wxs.nl. Tel.043-6040611, vraag naar Olaf. Zelf komen halen (omg. Maastricht).

Te ruil: Blast Corps 64 tegen een ander leuk spel b.v. Waverace of iets anders. Tel.0418-652540 (Waardenburg), vraag naar Frits.

Te koop: SNES met 2 controllers en 8 spellen o.a. Super Mario Kart, Super Mario World 1, Mortal Kombat 3, Kuifje in Tibet. Prijs ƒ399,-. Tel.0255-533488, IJmuiden, vraag naar Theo, bellen na 16.00 uur.

Te ruil: Mijn SNES geweer + 2 controllers + 6 in 1 tegen jouw Game Boy (pocket). Tel.036-5235708, Zeewolde. Vraag naar Jasper.

Te koop/te ruil: Colored Game Boy (zwart) + Marioland 2, nog geen jaar oud, met boekje. Voor ƒ80,- of te ruil tegen: Mario 64 of Diddy Kong Racing. Tel.0592-347144 (Assen).

Te koop: SNES + 1 controller + 2 spellen + scoop met spel en tas. Alles met doos en handleiding. Prijs ƒ185,-. Telefoon 0593-552315, Danny.

powersales

Te koop voor N64: Banjo Kazooie ƒ99,-, Diddy Kong Racing ƒ79,-, Lylat Wars (zonder rumble pack) ƒ89,-, Super Mario 64 ƒ59,-. Allemaal met boekjes en doosjes. Alles in 1 voor ƒ300,-. Tel.013-4561347, liefst bellen na 16.00 uur. Tilburg, vraag naar Erik.

Te ruil voor N64: Diddy Kong Racing en Fifa 64 (beide met doosje en boekje) tegen Snowboard Kids, Turok of een ander spel. Tel.010-4714938 (Schiedam).

Te koop: Game Boy + adapter + accu + draagtasje + 11 spellen waaronder Donkey Kong, Elite Soccer, Pinball Deluxe, Marioland 1 en 2, Tom en Jerry en nog veel meer. Alles met boekje. Tel.071-5150535, vraag naar Jan Peter of E-mail:sigmond@citron.nl.

Te koop: N64 + 5 spellen (Mario Kart, Pilot Wings, Extreme G, Top Gear Rally en International Superstar Soccer) + 2 controllers en 2 memorycards. Mijn prijs ƒ500,-. Tel.045-5225934, vraag naar Marcel (Hoensbroek, Limburg).

Te koop: NES + 3 spellen: Solstice, Dr. Mario en Quantum Fighter. Alles met doosje en boekje. Prijs n.o.t.k. Bel tussen 19.30 en 21.00 uur a.u.b. Tel.036-5314126, Kristian.

Gezocht: Toffe SNES spellen zoals: Doom, DKC 2, Mario Kart, Fifa 98 en Fifa 97 en Theme Park. Ik heb ook Mario is Missing en Tuck Rock te koop of te ruil. Tel.0316-264241 (vraag naar Rob).

Te ruil voor N64: Mijn Snowboardkids of ISS 64 tegen jouw Banjo Kazooie. Tel.0255-536138 (vraag naar Mark), geen vervoer, maar per post mogelijk.

Te koop voor N64: Diddy Kong Racing + doosje en handleiding voor ƒ100,- (alles in zeer goede staat). Tel.020-6972243, vraag naar Tiemen (Amsterdam ZO).

Te koop voor N64: Fifa 98 RTWC ƒ100,- met doosje en handleiding zo goed als nieuw. Tel.020-6911770, vraag naar Tijmen.

PC

Te koop op CD-Rom: Police Quest SWAT ƒ50,-, Megarace + Bloodnet ƒ50,-, Navy Strike ƒ25,-, Rebel Assault ƒ25,-, Simcity, A-Train ƒ10,-, Civil War, Ceasar 2 ƒ25,-, ROTT ƒ15,-, Red Alert, Code Red 2 en Aftermath samen voor ƒ50,-, Duke Nukem 3D ƒ15,-, Competitie Manager '97/'98 ƒ15,-, Doom 1 + 2 ƒ10,-. Vervoer niet inbegrepen. Tel.079-3316791, vraag naar Richard, bellen na 18.00 uur.

Te koop op CD-Rom: Police Quest; SWAT 2 ƒ45,-, origineel, incl. doos en handleiding in goede staat. Tel.079-3614961, vraag naar Sabbah (Zoetermeer).

Gezocht: Wie wil er met mij Adventure-games ruilen? Tel.040-2525202, bellen na 18.00 uur.

Te koop: Pamela Anderson Interactive, Redneck Rampage Rides Again, Z, Roadrash, Grandtheft Auto, Necrodome, Banzai Bug, Rise of the Triad. Over de prijs worden we het wel eens. Vraag naar Chris van Lienden. Tel.0318-650848 (Ede).

Te koop op CD-Rom: X-Files The Gamer en Unrestricted Access samen voor ƒ75,-, SWAT 2 ƒ60,-, Grand Theft Auto ƒ50,-, Constructor ƒ40,-, Black Runner ƒ35,-, Conquest Earth ƒ30,-, Resident Evil ƒ30,-, Die Hard Trilogy ƒ30,-, Motorhead ƒ30,-, Spycraft The Great Game ƒ20,-, Love Bytes ƒ20,-, Lion ƒ20,-, Red Alert ƒ30,-, Strike Point ƒ10,-. Alles met doos en handleiding. Iedere koper krijgt nog wat demo's mee. Tel.0655-306234, vraag naar Wing.

Te koop: C&C Red Alert + muis ƒ90,- of ruilen tegen WCW Nitro. Telefoon 040-2062212, vraag naar Ruud.

Gezocht/te ruil: G-Police, Beasts and Bumpkins, Constructor 1 en 2 en Worms 2. Te ruil: Earth 2140 tegen Commandos, Bedlam tegen Knight & Merchants of SimCity. Tel.035-6560912, vraag naar Sander (Kortenhoef).

Te koop: Darker, Reloaded, Buried in Time (Journeyman Project 2) (3 cd's), Under a Killing Moon (4 cd's), System Shock, Braindead 13, Dark Forces, Orionburger, Encarta '97, Phantasmagoria (7 cd's), Oddworld: Abe's Oddysee, Kyrandia 3. Alles compleet met doos en handleiding en z.g.a.n. Gehele pakket ƒ250,-. Vervoer geen probleem (ik heb O.V.) Tel.0511-542964, vraag naar Merijn.

Te koop/te ruil: Riven:The Sequel to Myst + strategiegids ƒ75,-, Zork Grand Inquisitor ƒ50,-, Red Alert strategiegids ƒ35,-, Destiny ƒ10,-, Down in the Dumps ƒ10,-, Enemy Nations + Bedlam + Mortal Kombat 3 + Stargunner + Battle Cruiser 3000 AD + Sensible World of Soccer ƒ45,-. Apocalypse 3DFX kaart met de spellen: Tomb Raider, Terracide, Ultimate Race, Wipeout 2097, Mechwarrior 2 ƒ150,-. Wie twee dingen tegelijk koopt, krijgt er Gamehead 10 bij of een andere leuke CD-Rom. Tel.0492-366457, vraag naar Nick (Gemert,N-Brabant).

Te koop op CD-Rom: MDK ƒ30,-, IF 22 (2 cd's) ƒ30,-, Blade Runner ƒ50,-, F1 Racing Simulation ƒ50,-, Conquest Earth ƒ50,-, Shattered Steel ƒ20,-. Tel.077-4653054, vraag naar Sjaak.

Te koop op CD-Rom: Mechwarrior 2 + handleiding, Descent 2, EF 2000 en Formula 1. Prijs ƒ35,- per stuk of alles in 1 koop voor ƒ100,-. De snelle beller krijgt de demo van Monaco Grand Prix gratis. Tel.0318-616712 (Ede), vraag naar Erwin.

Te ruil: Mijn LBA 2 en Redneck Rampage tegen jouw NFS 3 of mijn Powerboat Racing tegen jouw World Cup 98. Tel.023-5281130, vraag naar Erik.

Te koop/te ruil: Redneck Rampage, LBA 2 ƒ50,- en Powerboat Racing ƒ60,- per stuk, MK 1 & 2, MK 3, NFS 2, Carmageddon en Warcraft 2 ƒ25,- per stuk. Destruction Derby, Expect No Mercy, Witchaven 2, Battle Beast en Battle Chess ƒ15,- per stuk, 2 voor ƒ25,-, alles voor ƒ300,- met veel demo's er gratis bij. Of een paar van mijn games ter waarde van ƒ100,- (b.v. RR en LBA 2) ruilen tegen jouw: Unreal, NFS 3 of een ander vet 3DFX spel. Tel.023-5281130, vraag naar Erik en het liefst in Haarlem en omstreken.

Gevraagd: Heeft iemand nog (onderdelen van) computers of wat ie niet meer wil? Bel mij (Jos) even, en er zit misschien nog wel een prijsje aan vast. Tel.0546-643770, liefst omg. Twente.

Te koop op CD-Rom: Tomb Raider 2 ƒ35,- en Dark Earth ƒ35,-, beide compleet met doos & boekje en z.g.a.n., Duke Nukem 3D (alleen met boekje) ƒ15,-, Grand Prix 2 (alleen met boekje en z.g.a.n.) ƒ20,-, C&C Red Alert (met beschadigd boekje) + Red Alert Code Red 2 ƒ35,-, Competitie Manager '96-'97 (alleen cd) ƒ10,-, Occasion-cd (alleen cd) ƒ5,-. Tel.013-5136113 (Moergestel), vraag naar Jouke of E-mail:moergestel@hotmail.com.

Te koop: Tomb Raider 2 ƒ60,-, World Football 98 ƒ45,-. Maak je eigen strip met de Smurfen ƒ25,-. Ik heb ook een CD met 15 spellen o.a. Comanche 3, Blood, Moto Racer e.a. voor ƒ20,-. Alles in 1 koop voor ƒ130,-. E-mail:s.corten-noben@wxs.nl, Tel.043-6040611, vraag naar Olaf. Zelf komen halen (omg. Maastricht).

Te koop/te ruil: Veel shareware + complete cd-rom's zoals: Croc, 7th Guest, Strike Commander en andere. Bel voor info. Tel.0416-365289, vraag naar Arjen, bellen na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Veel shareware + complete cd-rom's zoals: Croc, 7th Guest, Strike Commander e.a. Bel voor info. Tel.0416-365289, vraag naar Arjen, bellen na 16.00 uur.

Te koop: Compaq Presario, 100 Mhz, 486 DX4, 8 Mb werkgeheugen, 540 Mb harddisk, quadspeed CD-Rom, 16-bits geluidskaart, 14k4 fax/modem, 14' monitor, muis, toetsenbord, Lexmark WinWriter 150c printer. Verder nog veel software. Prijs ƒ2000,-. Tel.0299-470308, vraag naar Arne.

Te koop: 3DFX kaart (Diamond Monster 3DFX), incl spellen, 2 maanden oud, in zeer goede staat voor ƒ250,-. Stuurwiel (Trustmaster T2) met pedalen, versnellingspook en 2 knoppen op het stuur. 1 maand oud in zéér goede staat voor ƒ125,-. Samen voor ƒ350,-. Ik heb geen vervoer. Voor de snelle beller een paar blaadjes met de nieuwste cheat codes. Tel.046-4580393, vraag naar Ramon Rozema, bellen na 17.00 uur (Munstergeleen).

powersales

Te koop: Cyrix IBM P200 Mhz 48 Mb EDO RAM, 24x CD-Rom, 3,5 inch diskette drive, Diamond Monster 3D-1 + S3 3 Mb video kaart 1,3 Gb HD, 16-bits sound card, toetsenbord, muis, 14' SVGA monitor, windows 95 geïnstalleerd, veel spellen en software. Vraagprijs ƒ1450,- of in overleg. Tel.0412-657416, vraag naar Thijs of schrijf naar: Thijs Droog, Braakstraat 42, 5345 XB Oss.

Te koop: Een Diamond Stealth II S220 4 Mb 100 Mhz SGRAM. In originele doos + drives en de volgende spellen: Forsaken, Moto Racer, Half-Life, Soda, Terracide, WipeOut XL. Prijs ƒ165,-. Voor meer info bel naar Andre. Tel.010-4353943, liefst na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Carmageddon + Spaltpack ƒ40,-, Moto Racer ƒ25,-, Mechwarrior 2 ƒ20,-, Age of Empires ƒ25,-, Helicops ƒ20,-, Topgun FAW (2 cd's) ƒ20,-. Spelen met getallen ƒ15,- of ruilen tegen Triple Play 99 of Emercengy. Alles voor ƒ130,-. Snelle bellers krijgen veel demo's. Tel.071-5150535, vraag naar Jan Peter of E-mail:sigmond@cistron.nl.

Te koop op CD-Rom: Riven ƒ50,-, Lands of Lore 2 ƒ50,-, Ripper ƒ25,-, Phantasmagoria 2 ƒ35,- e.a., alles origineel. Tel.043-3642794.

Te koop: Creatures 2 ƒ60,-, Final Fantasy 7 ƒ70,-, Conquest Earth ƒ45,-, KKND ƒ30,-, Commandos ƒ65,-, Broken Sword 2 ƒ45,-, Diablo ƒ40,-, Carmageddon, X-Com, Apocalypse en Estatica 2 ƒ75,-, MDK ƒ35,-, Strike Point ƒ25,-, verzamel CD met o.a. Dark Omen, Battle Zone, Interstate '76, Nitro ƒ75,-. Alles in 1 koop ƒ500,-, ik betaal de verzendkosten. Tel.0497-641826, Chris.

Te koop/te ruil: Beast and Bumpkins + Wing Commander 3 + Speedboat Attack + FX Fighter Turbo. Alles bij elkaar ƒ50,- of ruilen tegen Tomb Raider 2 of Worms 2 of Worldcup 98 of tegen een ander tof spel. Tel.0493-312041, vraag naar Twan.

Te koop: Red Alert The Aftermath ƒ40,-, Doom 1 ƒ15,-, Warcraft 2 Deluxe Edition ƒ40,-, MK 3 en 2 ƒ40,-, DD 1 ƒ10,- en Carmageddon Max Pack ƒ60,-, allemaal met doos en handleiding. Tel.0174-630576, vraag naar Alex (Naaldwijk). geen vervoer.

Te koop/te ruil: Command & Conquer (3 cd's) + boekje en doos, nieuw ƒ35,-, Theme Park met boekje en doos, vrij nieuw ƒ20,-, Sim City Classic zonder boekje en zonder doos, vrij nieuw ƒ10,-, Bedlam + boekje en doos, nieuw ƒ15,-. Of alle spellen te koop voor ƒ75,-. Of alle spellen ruilen tegen: Heart of Darkness, Commandos of X-Files The Game. Tel.0486-475347, Grave, vraag naar Jeroen.

Te ruil voor CD-Rom: Carmageddon + codes ruilen tegen jouw Monster-truck Madness of het spel GTA. Het liefst omg. Utrecht. Geen vervoer. Tel.030-2610154, vraag naar Nicolai.

Te ruil op CD-Rom: Mijn Riven, Nuclear Strike, Wipeout of Conquest Earth tegen jouw Heroes of Might and Magic 2 of Warlords 3. Tel.0174-516684, vraag naar Wilco.

Gezocht: Daytona USA ruilen voor Indycar 2, compleet met doos en boekje. Tel.035-5261147, Gijsbert of E-mail:gbunschoten@hotmail.com.

Te koop op CD-Rom: Commandos ƒ45,-, Total Annihilation ƒ45,-, Competitie Manager '97/'98 ƒ25,-, Hot Games met o.a. NHL '98 en Virtua Fighter 2 ƒ40,-, Kick Off '98 ƒ20,-, Moto Racer ƒ35,-, Red Alert ƒ35,-, Fifa '98 ƒ35,-, Need for Speed SE ƒ25,-, MDK ƒ25,-. Alles in 1 koop voor ƒ300,- en nog veel meer. Alles met handleiding en doosje. Tel.030-6373199, vraag naar Ron (Houten). Geen vervoer. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Pentium 75 Highscreen met 24 Mb intern geheugen en 420 Mb harde schijf, geluidskaart, 2 x 25 watt boxen en 2x speed CD-speler met win 95, eventueel win 98, muis + muismat en SVGA kleurenmonitor met een Seikosha matrix printer en veel geïnstalleerde software. Vraagprijs ƒ700,-. Tel.0180-431904, bel voor meer inlichtingen, vraag naar Laurens.

Te koop: Blade Runner ƒ60,-, Dark Earth ƒ45,-. Tel.010-4622554, vraag naar Michael.

Te koop (niet te ruil): Tombraider 1 + screensaver, Carmageddon 1 + uitbreiding (niet Splatpack), Redneck Rampage, Klik & Play (zelf spel maken), PU CD-Rom 2, PC-Zone cd's jan'98 + nov '98, Lotus Gallery '97, Perfect Works '97, World Pro'96, Corporate Desktop '97 (Word '97), Myst, IE 4.0. Per stuk ƒ40,-, in 1 koop ƒ200,-. Ook nog te koop: Moederboard Pentium 75 processor en ATI video + Sb 16 geluidskaart 8 Mb RAM alleen in 1 koop voor ƒ150,-. Tel.0475-332801 (na 19.30 uur), vraag naar Max (geen vervoer).

Te koop: LBA 1 ƒ20,-, King's Quest 1 t/m 6 ƒ20,-, Day of the Tentacle ƒ20,-, Police Quest 1 t/m 4 ƒ30,-, SWAT 1 ƒ30,-, SWAT 2 ƒ60,-, Carmageddon 1 ƒ30,-, Simcopter ƒ20,-, Larry 1 t/m 6 ƒ30,-, Red Alert ƒ30,-, Indiana Jones Fate of Atlantis ƒ15,-, Interstate '76 ƒ30,-, Commandos ƒ60,-, Constructor ƒ50,-, Fort Boyard ƒ40,-. Alles is compleet met doos en boekje. Alles in 1 keer voor ƒ450,-. Tel.040-2554953, Veldhoven, vraag naar Joep.

PLAYSTATION

Te koop: Need For Speed 3 ƒ80,-, Dark Omen ƒ80,-, Crash Bandicoot ƒ30,-, Rayman ƒ25,-, alles met boekje excl. verzendkosten. Tel.0180-411756, Ridderkerk, vraag naar Jonas, bellen tussen 19.30 en 21.30 uur.

Te koop: PlayStation + 2 controllers (1 groen, 1 analoog), 2 memorycards (groen en grijs) + stickerset + 5 spellen (T.R., Wipeout, Croc, World Cup 98, Firestorm Thunderhawk 2). Tel.0032/93450422 (België), Zelzate. Prijs circa 10.000 Bfr. (ƒ540,-).

Te koop: PM 98 ƒ60,-, Need For Speed 2 ƒ40,- + een heleboel truukjes. Tel.055-5223926, vraag naar Mark (Apeldoorn).

Te koop: Mijn Men in Black (1 maand oud) voor maar ƒ95,- + gratis Mortal Kombat Trilogy (demo). Bellen na 6 uur 's avonds. Tel.023-5616031, vraag naar Michel (Hoofddorp).

Te koop gevraagd: 2e hands PlayStation. Tel.0546-863515, vraag naar Stefan.

Te koop: Complete PSX + memory-card + 2 controllers + 17 spellen, waaronder Fantasy 7 en Resident Evil 2. Prijs ƒ750,-. Tel.035-5262645, Maarten.

Te ruil: Mijn Ridge Racer of Syndicate Wars tegen jouw Die Hard Trilogy of WipeOut 2097 of Croc. Tel.0597-675287, vraag naar Jasper, bellen na 15.30 uur.

Te koop gevraagd: PSX + 1 of 2 controllers + memorycard, alles moet in zeer goede staat zijn. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.078-6228700, vraag naar Sander.

Te koop: Rapid Racer en 2Xtreme per stuk ƒ45,-, samen voor maar ƒ80,- zo goed als nieuw Telefoon 0546-863537, Almelo, vraag naar Jeroen.

Te ruil: Mijn Gran Turismo, Mortal Kombat Trilogy of Tomb Raider 1 tegen jouw Resident Evil 2, Need For Speed 3, Moto Racer 2 of Duke Nukem Time To Kill. Eventueel ruil ik MK Trilogy en Tomb Raider 1 tegen 1 van deze spellen. Tel.0174-630576, vraag naar Alex (Naaldwijk). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Rock 'n Roll Racing 2 ƒ90,-, Die Hard Trilogy ƒ45,-. Ik heb ook nog 5 demo cd's. Ik wil ook wel ruilen tegen andere spellen. Tel.0546-643770, Daarlerveen (OV), vraag naar Robert.

Te koop/te ruil: Suikoden 500 Bfr., Vandal Hearts 750 Bfr., Tomb Raider 1 600 Bfr., FF 7 1300 Bfr., of tegen jouw Ace Combat 2, Theme Hospital, Die Hard Trilogy. Tel.014/301295 (België), vraag naar Bram. Bel me na de schooluren.

Te ruil: Mijn 2 controllers (+2 demo's) tegen jouw Dual Shock controller. Ik heb ook nog Final Fantasy 7, Bushido Blade, Tekken 1, Gunship en Medievil. Daarvoor zoek ik Metal Gear Solid en andere leuke spellen. Ik ruil desnoods 2 tegen 1. Tel.020-6825213, bel in het weekend of doordeweeks alleen 's avonds, vraag naar Peter.

Te koop: PlayStation met 2 controllers en 7 spellen o.a. ISS Pro, Tomb Raider 2, Overboard, Ridge Racer. Prijs ƒ425,-. Tel.033-2984557 en vraag naar Geert-Henk. Of schrijf naar dit adres: Geert-Henk Blokhuis, v. Westrhenen 27, 3752 ET Spakenburg.

Te koop niet te ruil: Gran Turismo ƒ60,-, Spyro The Dragon ƒ60,-, FF 7 ƒ65,-, Ark of Time ƒ25,-, Total Drivin ƒ50,-, Soviet Strike ƒ40,-, Tekken ƒ25,-, Need For Speed 3 ƒ55,-, Ridge Racer ƒ22,50. Tel.073-6400119, prijzen incl. verzendkosten. (Den Bosch)

Te koop: WLS ƒ70,-, RE DC ƒ70,-, Actua Soccer 2 ƒ70,-, Fifa ƒ60,-, ISS Pro, PGA 97, DD 2, F1, C&C, Doom, Warcarft 2 ƒ45,- per stuk. Fifa 96 ƒ35,-, ISS Deluxe ƒ30,-, Dual Shock Controller ƒ45,-. Alles in 1 koop ƒ500,-. Tel.0228-562503, vraag naar Michel.

Te koop: DD 2 ƒ30,-, DBZ ƒ70,-, Fifa 97 ƒ30,-, FF 7 ƒ75,-, Gran Turismo ƒ75,-, Titan Wars ƒ30,-, ISS Pro ƒ35,-, Adidas Power Soccer ƒ30,-, Resident Evil Directors Cut ƒ60,-. Alles voor ƒ350,-. Tel.023-5271198, vraag naar Alex, geen vervoer.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, memorycard, aansluitkabels, tipsboeken en demo's en de spellen Reboot en Tomb Raider 2 voor ƒ400,-. Ook te koop het spel Resident Evil 2 met doorloopboek ƒ100,-. Het spel doe ik over de post, maar de PlayStation moet je komen halen. Ik woon in Ridderkerk, omg. Rotterdam. Tel.0180-462372, vraag naar Ronald.

Te koop: Formula 1 97 ƒ90,-, Tomb Raider ƒ40,-, World Cup 98 ƒ100,-, Crash Bandicoot 2 ƒ90,-, Int. Superstar Soccer Pro ƒ50,-. Alle spellen samen voor ƒ350,-. Tel.0413-340556, vraag naar Tom.

SEGA

Te koop: MegaDrive met 2 controllers, Game Gernie, Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3D, Mickey Mania, Toy Story, Batman Forever, Fifa 97. Alles is voorzien van boekjes en gebruiksaanwijzing en doosjes. Prijs ƒ200,- voor alles. Tel.0478-691401, vraag naar Robbert.

Te koop: Saturn spellen voor Japanse Saturn of EUR Saturn met Datel Action Replay: Bio Hazzard, Deep Fear, Dead or Alive, Burning Rangers, Dragon Force 2, Grandia, Fatal Fury 5, Langrisse 4 + 5, Last Bronx, House of Dead, Sakura Wars 1 + 2, Shodown RPG, Puzzle Fighter, Pocket Fighter, Gungriffon 2, King of Fighter 95/97, Samurai Shodown 4, Sol Divide, Darkstalker 3, Wipeout XL en meer. Prijs ƒ30,- tot ƒ40,- (behalve KOF 95) + helft verzendkosten. Tel.06-50805353, Delft.

Te koop: Japanse Saturn in goede staat + 2 pads + gun + 1 Mb + 4 Mb RAMcard en 50 Saturn Games: Bijna allemaal Japanse import spellen. Alleen bellen als je geïnteresseerd bent in 1 koop, elk offer boven de ƒ1000,- is welkom. Tel.06-50805353, ik kom gratis thuisbezorgen na een goede deal. Sheng, Delft.

Te koop: Game Gear met 5 spellen + adapter + vergrootglas + tas. Prijs ƒ125,-. Tel.010-4282817 (Rotterdam).

Te koop: MegaDrive 2 met lasergeweer en 26 spelletjes o.a. MK 3, Theme Park, Sonic 1, 2, 3, alles met bijbehorende boekjes en hoesjes voor ƒ300,-. Tel.0255-530958, vraag naar Harry (IJmuiden).

Te koop gevraagd: Voor de Mega-Drive een Mega CD speler voor max. ± ƒ30,-. Liefst in de buurt van Stiens (vlakbij Leeuwarden). Vraag naar Dennis. Tel.058-2573655, ik heb geen vervoer.

Te koop: Game Gear met adapter, converter, vergrootglas en draagtas. Compleet met 30 spellen o.a. Sonic, Spiderman, Soccer, Donald Duck enz. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.0252-214872, Sander Bakker.

Te ruil: Mijn Risky Woods of Robocop tegen jouw Game Genie voor de MegaDrive (liefst met codeboek). Tel.046-4338197 (Sittard), vraag naar Sebastian.

Te koop: Master System II met 3 spellen. Prijs nader overeen te komen. Of ruilen tegen PlayStation spellen of PC spellen. E-mail:aarth@cd-online.nl of Tel.0183-562356, bellen na 16.00 uur, vraag naar Harold (Hoogblokland ZH, vlakbij Gorinchem).

Te koop: Een MegaDrive 2 met 1 gewone gamepad en een professional gamepad (6-knops) en de spellen: Vectorman ƒ35,-, Comixzone ƒ35,-, Landstalker ƒ25,-, Clayfighters ƒ45,-, Samurai Shodown ƒ40,-, Spot goes to Hollywood ƒ40,-, 6-in-1 cartridge ƒ20,-, Game Genie (met codeboek) ƒ20,-. Alles bij elkaar in 1 koop ƒ300,-. Tel.0546-643770, vraag naar Jos.

Met spoed gezocht: Een Mega-CD voor een MegaDrive 2. Voor ongeveer ƒ30,-. Tel.0546-643770, vraag naar Jos.

Te koop: Game Gear met 7 spellen (o.a. Lion King, Asterix, Taz, Duffy Duck) incl. adapter, opbergtas en Master Gear. I.z.g.st. prijs ±ƒ150,-. Tel.077-3827737, Venlo, vraag naar Ramon.

Gezocht: MegaDrive spellen o.a. Sonic 3, MK 2, MK 3 en Game Gear. Voor ongeveer ƒ25,-. Tel.024-3560434, het liefst in de buurt (Nijmegen). Vraag naar Jordy.

DIVERSEN

Te koop: Joystick van het merk Logitech: Wingman Light. Nauwlijks gebruikt. Prijs ƒ40,-. Tel.013-5114124, omg. Tilburg. Vraag naar Daan.

Te ruil: een PSX met 2 controllers voor een N64 met 1 controller en 1 spel. Tel.0318-419378, vraag naar Kirill, bellen na 20.00 uur (Gelderland).

Te koop: SNES met 8 spellen o.a. MK 1 + 3, K.I., Streetracer, Virtual Soccer e.a. + 2 controllers, aansluitsnoeren, adapter + Super Game Boy. Standaardprijs ƒ350,- of te ruil tegen een PlayStation + min. 1 controller. Tel.0592-656271, vraag naar Rick of Ron.

Te koop/te ruil: N64 + 1 controller + game killer en 5 spellen o.a. Forsaken en Extreme G. Vraagprijs ƒ725,-. Of ruilen tegen een PlayStation + controller + memorycard en Tomb Raider 2 & GT. Tel.0162-428476, Oosterhout.

Te koop/te ruil: Voor Master System/MegaDrive: Fighter joystick met 5 verschillende functies. Of ruilen tegen een gewone PlayStation controller. De prijs is ƒ15,-. Vraag naar Tristan. Tel.075-6703694 (Zaandam).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch, Pascale Marbus, Inge Bergveld, Marie-Jose Reuwer

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Kirsten Hartenberg, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471, Sylvia Castelijn.

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal: Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Amhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Duffie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu

Nederlands uitgeversverbond


DOOR ARYTON
WIFZ
WAT 'N HITTE
WAAROM SNEEUWT HET DEZE KERST NIET?
WEET IK VEE...
?
BUKKEN!
?
PAF
MOET JE ZIEN...
HMPF
GGRRRRR
SSST
LIGT IE TE ZONNEN IN DE ENIGE MAAND DAT IE MOET WERKEN
DAT KAN TOCH NIET...
TST
EN DAT TERWIJL IEDEREEN SMACHT NAAR KADO'S
ZZZ ZZZ
DAT KAN IK NIET LANGER AAN-ZIEN!
KLIK
HUH?
QWIFAFFF
DAAR MOETEN WE WAT AAN DOEN
OPLETTEN!
...
NU BRANDT HIJ VAN WERKLUST
HAHAHA
...HÉ... IK WIL EEN PLAYSTATION
AAAA
AAA
OH JA... MERRY QWIFMAS
HI HI HI HI

DIAMOND MULTIMEDIA



NIEUW!
Neem een abonnement op onze gratis mail-service en blijf zo op de hoogte van het laatste Diamond nieuws, drivers, specs etc., zie onze home page:
www.hastec.nl



Let bij aankoop op de gele Diamond/Hastec-sticker. U bent dan verzekerd van een officieel geïmporteerd product met onze unieke support.

Monster Fusion

Work at Day – Play at Night

Monster Fusion

De nieuwe Monster Fusion zorgt voor een perfecte combinatie van 3D-speed voor de allernieuwste spelen en een supersnelle – 128 bit – 2D grafische weergave voor bijvoorbeeld het Internet.

Voodoo Banshee™ Power

De Monster Fusion is voorzien van de nieuwe Voodoo Banshee™ chipset van 3Dfx. Hierdoor heeft de Monster Fusion zowel de fantastische Voodoo 3D beeldkwaliteit als een ongelofelijke snelheid in 2D toepassingen. 128-bit power voor een supersnelle beeldopbouw. High Res 3D spelen met een resolutie tot 1600x1200 inclusief Z-buffer. 3D versnelling met een extreem hoge frame rate en een perfecte beeldkwaliteit. Uitgebreide 3D-functies, onder andere: Alpha Blending, Anti-Aliasing, Gouraud Shading, Texture Mapping, Hardware Triangle Setup, Perspective Correction, Z-Buffering (16 bit), Bilineair Filtering, Mip Mapping, Transparancy etc. etc.

Geïntegreerde 2D versnelling

De Monster Fusion is naast een supernelle 3D-kaart, tevens een echte 128 bit 2D-versneller met een fantastische grafische weergave voor al uw grafische toepassingen. Uitgerust met 16 MB grafisch geheugen en een RamDac van 250 MHz. De resolutie loopt door tot 1920x1440 bij 16 miljoen kleuren. De refresh rate bedraagt maximaal 160 Hz. Hardwarematige versnelling. Bilineaire horizontale en verticale filtering, aparte gamma correctie voor video en grafische weergave.

Speciale drivers

De door Diamond Multimedia geleverde drivers ondersteunen Multi-Monitor weergave (onder Windows98 en Windows NT), DirectX 6 en Glide, evenals OpenGL onder Windows NT.

Geen Add-On kaart

De Monster Fusion is geen Add-On kaart zoals bijvoorbeeld de Monster II, hij vervangt de huidige videokaart zodat je met één kaart zowel op 2D als op 3D-gebied meteen weer tot de top behoort.

Technisch hoogstandje

Het uiterlijk van de Monster Fusion doet al vermoeden dat het hier om een technisch hoogstandje gaat. De aparte koeling zorgt ervoor dat de Monster Fusion absoluut betrouwbaar blijft onder alle omstandigheden. Het 16 MB grafisch geheugen bestaat uit supersnelle, 125 MHz ram. De AGP-versie is zelfs uitgerust met SGRam voor een nog snellere toegang. De Monster Fusion is zowel in PCI als in AGP uitvoering verkrijgbaar.



Test hem vandaag nog

Ervaar zelf hoe comfortabel en snel de Monster Fusion is. Kijk op het Internet voor een dealer in de buurt of bel ons voor het dichtsbijzijnde adres.

Officieel distributeur voor Nederland en België

HASTEC.

Gotenburgweg 23, 9723 TK Groningen. Tel. 050-5416224
Fax. 050-5425804 BBS 050-5418481
www.hastec.nl